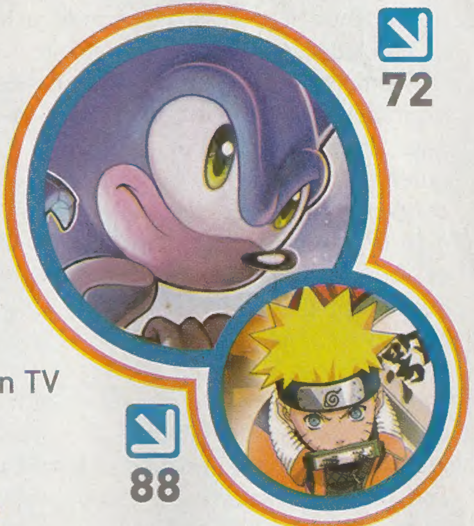


EL ARTE DE
STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED
Sonic Chronicles
WWE Smackdown VS. RAW 2009
Naruto: Path of the Ninja 2
Brothers in Arms: Double Time
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Harry Potter AND THE HALF-BLOOD PRINCE
THE VIDEOGAME
Lo mejor de EA para Wii y NDS
Revisiones, entrevistas y más
FIFA SOCCER 09 ALL-PLAY
SPORE creatures
FACEBREAKER K.O. PARTY
0 10722 27638 6 10
Precio $25.00 M.N.
Año 17 No.10
Exhibir hasta 26/10/2008
ESPECIAL
Los videojuegos en TV

SUMARIO





72

88

ESTE MES REVISAMOS

EL ARTE DE

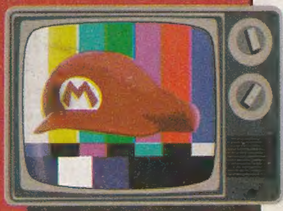
¿Qué hay dentro de...?



Para estar acorde con las fechas, te hemos preparado un reportaje sobre el halloween y lo que hay detrás de esta tradición tan popular en nuestro país. Obviamente encontrarás detalles históricos y otros tantos que tendrán relación con el Universo de Nintendo. Esperemos que **Luigi** nos haya dejado algunos fantasmas para hablarles. **80**

Los Videojuegos en TV

No cabe duda que los videojuegos han tenido una gran participación en los programas de televisión; los hemos visto como referencia directa o indirecta en situaciones tanto serias como chuscas. En este reportaje especial te platicaremos sobre las series que han tenido algún detalle de Nintendo y sus personajes conocidos. **42**





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Adrián Moscoso
José de Jesús Cabrera

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Hugo Salas Martínez

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIO
Gónzalo Solórzano

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna

DIRECTOR DE MARCAS
Ernesto Sánchez Castañeda

COORDINADOR DE VENTAS
Gabriela Luna

GERENTE DE VENTAS
Alberto Balbín

EJECUTIVOS DE VENTAS
Rubén Sánchez

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

COORDINADORES DE MARKETING
Bertha Garabana
Bernardo Ugartechea

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Silvia Cañas

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Juan Adlercreutz



TELEVISA PUBLISHING & INTERACTIVE MEDIA

CEO
Eduardo Michelsen

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Íñiguez

ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 17 N° 10. Fecha de publicación: Octubre 2008. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300.. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cia. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. . Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5488-6299 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970

EDITORIAL

AÑO XVII No. 10 OCTUBRE 2008

Es cierto que las nuevas consolas de Nintendo han sido invadidas por muchos títulos casuales, con el reciente bombardeo de juegos o simuladores de cocina, animales o mascotas virtuales, que rápidamente han popularizado algunas licencias, y también la explotación de juegos de habilidad mental, la cual fue un acierto para Nintendo -en toda la extensión de la palabra-; pero hay quienes se cuelgan de la idea y, hasta cierto punto, hacen que el concepto pierda vigencia debido a la sobreexplotación. Por otro lado, la amplia libertad creativa que permiten tanto el *Stylus* como el Wiimote va más allá de tales títulos casuales, pues en pocos años nos han traído excelentes juegos y muy importantes en cuestiones de entretenimiento. Además, ya es más notorio el impulso para el Wii con juegos diseñados para los fans apasionados; en particular, ya esperamos el momento de echarle las manos encima a **Fatal Frame** o **Clone Wars**, rockear mundialmente con **World Tour** o disfrutar la intensa acción del combate en **Call of Duty**... y así podríamos seguir con una larga lista de juegos que ya están o que vendrán a nosotros en los siguientes meses.

En concreto, hay títulos para todos los gustos, habilidades y géneros; así que no podemos catalogar a Nintendo como cuna de juegos casuales, sino que es un canal tan amplio que permite todo (o casi todo) lo que los desarrolladores puedan imaginar, pues depende en gran parte de ellos qué juegos destinan a cuál plataforma. Sin embargo, en las últimas dos generaciones se ha tenido un gran avance, pues hace poco más de 10 años la falta de apoyo por parte de las licencias era espeluznante; pero ahora, el interés por Nintendo vuelve a tomar un buen camino por el cual esperemos avance año con año para lograr la cumbre como en el SNES, y que la Gran N siga con decisiones firmes y conceptos novedosos, pero claro, sin descuidar a ningún tipo de jugador ya sea *casual* o *hardcore*.







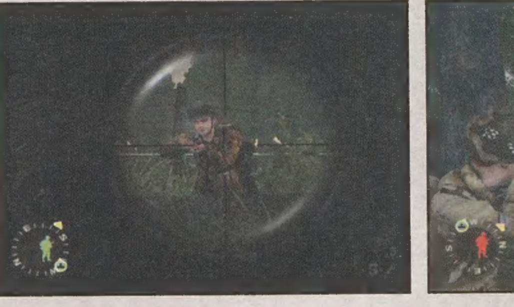



Wii Play
Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.
www.wii.com


Wii
Wii Sports
GAME INCLUDED!
JEU INCLUS!
JUEGO INCLUÍDO!
Nintendo

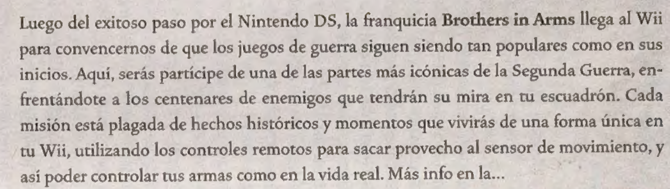

La imagen











Luego del exitoso paso por el Nintendo DS, la franquicia **Brothers in Arms** llega al Wii para convencernos de que los juegos de guerra siguen siendo tan populares como en sus inicios. Aquí, serás partícipe de una de las partes más icónicas de la Segunda Guerra, enfrentándote a los centenares de enemigos que tendrán su mira en tu escuadrón. Cada misión está plagada de hechos históricos y momentos que vivirás de una forma única en tu Wii, utilizando los controles remotos para sacar provecho al sensor de movimiento, y así poder controlar tus armas como en la vida real. Más info en la...


...Página 92



¡Qué tal, **Dr. Mario**! Me encanta esta revista. He estado leyéndola por años. Es la primera vez que escribo y me gustaría que respondieras mis preguntas.
1.- ¿Hay cómo sugerir personajes para el próximo **Super Smash Bros.**? Porque me gustaría jugar con **Master Chief**.
2.- He escuchado que tal vez haya **Resident Evil 5** para el Wii. De ser cierto, ¿cuándo?
3.- ¿Es verdad que van a poner a Jimi Hendrix y Travis Baker (baterista de Blink 182) en **Guitar Hero On tour?** ¿Habrá la clásica opción de *create-a-Rocker*?
4.- ¿Cuándo va a salir el nuevo juego de **Civilization** para el Wii?
Bueno, Doctor, ojalá respondas a mis preguntas.
(Tip: conquista a **Rosalina**. Está mejor que **Peach**)

Gabriel Espinoza
Vía correo electrónico

¡Hola, Gabriel! Realmente la decisión de cuál personaje incluir en un videojuego como **Super Smash Bros.** depende en su totalidad de Nintendo y de los acuerdos con las compañías o licencias que se puedan concretar; no obstante, una iniciativa masiva para "sugerir" a un gladiador podría ser un aliciente para los desarrolladores, pues si recuerdas, **Sonic** fue tan solicitado por los fans que llegó a ser considerado para **Super Smash Bros. Melee**, pero (según dicen las malas lenguas) por tiempo ya no fue posible e hizo su aparición hasta **Brawl**. Tal vez la última palabra no dependa de nosotros, pero créeme, será un dato importante para que Nintendo conozca las preferencias de sus fans. Ahora bien, no hay una forma de sugerirlos directamente, pero hay quienes han hecho peticiones en línea o diversas actividades creativas para demostrar quiénes y por qué son los mejores candidatos a la batalla, aunque dudo que alguna vez pongan al personaje que dices, pues los derechos los tiene la competencia.
Capcom ya dijo varias veces que no tiene planes de lanzar la quinta entrega de **Resident Evil** para Wii. Se han dicho muchos rumores debido a la expectativa que ha provocado ese juego, pero por desgracia, la decisión de Capcom es firme y por ahora únicamente queda esperar para ver si ellos producen otro título para Nintendo.
Efectivamente, amigo, estos personajes del ámbito musical estarán en **Guitar Hero**, pero en **World Tour**, no **on Tour**. De acuerdo con lo que ha comentado RedOctane, podrás personalizar a tu roquero como se ha visto en otras entregas, pero lo mejor es la posibilidad de crear canciones originales y darlas a conocer al mundo entero, detalle totalmente nuevo en este género y que, por supuesto, aprovechará al máximo las capacidades *on-line* de la plataforma. Por último, el juego **Civilization** fue puesto en espera indefinida por la compañía 2K Games y no se tiene idea de para cuándo podría ver la luz, sin embargo, los desarrolladores comentaron que estarán trabajando en dicho título para ofrecer a los fans la mejor experiencia de juego de esta franquicia y aprovechar las cualidades del Wii.

Para los que aún no saben, **Guitar Hero: World Tour** tendrá una guitarra diferente, pues ahora se incluye un segundo *set* de botones (táctiles) que le agregarán más reto al juego, aparte de que se ve genial.

¡Hola, **Doctor Mario**! Les escribo porque tengo ciertas dudas existenciales, espero que ustedes me las puedan contestar. Mis preguntas son las siguientes:
1.- Leí en una página de Internet que el **Tales of Symphonia Dawn of the New World** saldrá a la venta el 30 de noviembre. ¿Es verdadera esa fecha de salida o es otra mentira? Porque desde que lo publicaron en números anteriores, lo he estado esperando.
2.- Pienso comprar una Wii Points Card pero no sé si se puedan utilizar en mi Wii, pues para registrar tus juegos únicamente se puede en Estados Unidos y Canadá. No sé si sea lo mismo con los Wii Points, porque quiero descargar el **Final Fantasy Cristal Chronicles My Life as a King**.
3.- En el número de agosto leí que en el **Guitar Hero World Tour** podrás descargar canciones como lo hace el Xbox, pero mi pregunta es: ¿será mediante un canal como lo visto en **Mario Kart** que incluía un canal para jugar modo Wi-Fi?; y la otra es: ¿tendrá algún costo la descarga para la canción?

Adrián Marcelo
Monterrey, Nuevo León

Así es, Adrián. La nueva secuela de **Tales of Symphonia** saldrá a finales de noviembre como lo indicas, pero recuerda que en ocasiones (en México y otros países de América Latina), la distribución del producto puede tomar hasta dos semanas, así que si corremos con suerte estará en la fecha pactada; si no, da por hecho que a mediados de diciembre ya lo podrás encontrar por todos lados.
Las Wii Points Cards las puedes usar en cualquier parte donde esté disponible la Consola Virtual o el Canal de Tienda de Wii. Es decir, si vas de viaje a Estados Unidos y te compras una, la podrás activar a tu regreso a México sin ningún problema. La otra opción es que desde aquí pagues el costo de los Wii Points con cargo a tarjeta de crédito. Así que no hay pretexto, pues cada vez son más y mejores los títulos de WiiWare y Consola Virtual, así que ve pensando en juntar tus billetes para comprar puntos.
La descarga de canciones de **Guitar Hero World Tour** aún no se define en cuanto a la forma de cobro o a través de qué medio será dicha compra, sin embargo, podríamos pensar que será mediante Wii Points y lo más probable es que dentro del juego esté la opción de "compra de canciones" para que elijas los *tracks* que quieres, o también podrían ponerlas directo en el Canal de Tienda y así tú elegir el pack de canciones que quieras; ya veremos cómo lo resuelven Activision y RedOctane, pero créeme, ya tienen mucha experiencia en ello, así que no te defraudarán.

Hola, Doc, ¿cómo estás? Espero bien y felicidades por esas 200 fantásticas ediciones, aunque yo no empecé desde el principio con ustedes pero les sigo fiel desde el día en que comencé a coleccionarla. Bueno, espero que puedas responder estas preguntas ya que sé de tu sabiduría para contestarlas; ahí te van:
1.- ¿Crees que salga algún título de **Twisted Metal** para Wii o por lo menos para el Nintendo DS? Si es así, ¿como para cuándo crees que podríamos disfrutarlo?
2.- Hace tiempo que no sé nada de **Medievil.** ¿Será que algún día lo veamos en Wii?
3.- ¿Existen otros colores o diseños del Wii?, ya que vi una imagen del Wii al estilo **The Legend Of Zelda** (con todo y su escudo).
4.- ¿Crees que Ubisoft se Apiade de nosotros, los Nintendo Gamers, y nos pueda otorgar el derecho de poder jugar **Soul Calibur IV**? (con un personaje exclusivo que yo en mi opción escogería a **Zelda** -ya saben, vestuario blanco, Wii blanco- o a otro).
5.- ¿Habrá alguna continuación del juego **Luigi´s Mansion** o **Super Mario Sunshine**?
Espero que me puedas publicar las respuestas, te lo agradecería mucho. Hasta pronto y suerte con los virus que te persiguen.

José Zapata Minor
Vía correo electrónico

Y vamos por las próximas 200, así que no te pierdas cada mes ésta, tu revista Club Nintendo. Déjame comentarte que tanto **Twisted Metal** como **Medievil** no pueden llegar a Nintendo a menos que Sony se vuelva licenciatario como Sega, pues dichos juegos son propios de la marca japonesa de igual forma que para Nintendo lo son **Mario**, **Metroid** o **The Legend of Zelda**.













Por cierto, los colores del Wii se prometieron incluso antes del lanzamiento de la consola, pero tal parece que Nintendo está reservando esa carta para después. Es extraño, pues por lo regular los tonos diferentes salen a los pocos meses de la consola. Esperemos que no se quede en simple idea y que realmente salgan a la venta para que te compres el que más combine con tu sala.
Pues para que Ubisoft (en América) se apiade de nosotros y nos presente **Soul Calibur IV** en el Wii, primero le tendría que comprar los derechos a Namco, pues estos últimos son los encargados de dicha franquicia de peleas... imagínate un combate entre **Nightmare** o **Cervantes** contra el maléfico y demoniaco **Raving Rabbid**... eso sería legendario... pero fantasioso. Mejor esperemos que Namco caiga en la cuenta de que el Wii tiene un amplio posicionamiento del mercado y sería conveniente para todos (a ellos por billetes verdes y a nosotros por jugar un título de peleas de alta calidad) tener una adaptación de **SC** que no tenga nada que ver con aventuras, sino con duelos cara a cara.
Se había rumorado que sí existiría un **Luigi´s Mansion** para Wii y es lógico pensarlo, pues el Wiimote se presta perfecto para controlar la lámpara y los movimientos del de overol y suéter verde. Sin embargo, Miyamoto y su clan no han soltado ni una ligera pista, pero no dudamos que pronto nos den la noticia, así como lo hicieron al desvelar **Pikmin 3**. Respecto a **Super Mario Sunshine**, se podría decir que evolucionó a **Super Mario Galaxy**, pues ambos parten de un punto conocido como **Super Mario 64**, que a su vez amplió su perspectiva para el inédito **Mario 128**. Así que por ahora te recomiendo que juegues **Super Mario Galaxy**, es una experiencia única que realmente le sacó ventaja al Wii.

¡Qué hay, **Dr. Mario**! ¿Como estas? Bueno, primero vamos por las flores para que publiques mi carta (ja, ja, ja). No te creas, en serio aprecio el trabajo que hacen mes a mes creando la mejor revista de juegos de video, por eso los he seguido desde hace mucho y lo seguiré haciendo. Esta es la primera carta que te mando y en verdad quisiera que la publicaras para que se mueran de la envidia mis amigos.
1.- ¿Sabes si está programado un juego basado en la nueva película de **Batman** (**The Dark Knight**)? Es que estaría muy bueno, en especial para los fans como yo.
2.- ¿Cuándo saldrá el juego **Rygar: The Battle of Argus**?, pues en el número de agosto hicieron una reseña del juego pero no lo encuentro por ningún lado.
3.- ¿Para cuándo sale el Wii MotionPlus y para qué sirve?
Omar Manríquez
Vía correo electrónico

Tienes toda la razón, Omar. Nosotros hicimos un reportaje previo de **Rygar** en agosto, pero recién Tecmo modificó la fecha de salida y ahora estará listo para la primera semana de diciembre; esperemos que la compañía no cambie nuevamente la fecha, pues la verdad es un título que se ve bastante prometedor y que ya tiene años que no se publicaba una secuela para las consolas de Nintendo; de hecho, sería interesante que Tecmo se animara y también lanzara para Consola Virtual la primera entrega de **Rygar**.
Con lo que respecta a **Batman**, se ha comentado que Electronic Arts estaría trabajando en un juego sobre **El Caballero de la Noche**, basado en la película de Christopher Nolan y, aunque no se dijo de forma oficial, ya casi, casi podríamos tomarlo como un hecho. Sería interesante vivir de forma interactiva las acciones de este dinámico personaje de los cómics, pues la cinta fue un rotundo éxito en taquilla y no sería descabellado que el juego le siguiera los pasos muy de cerca; mientras, te comento que puedes echarle un ojo a **LEGO Batman**, título con humor y grandes escenas de acción que te mantendrá entretenido como ha ocurrido con **Star Wars** e **Indiana Jones.**
Wii MotionPlus es un accesorio que le pondrá mayor énfasis a los movimientos realizados a través del Wiimote, así podrás tener mejor respuesta de los controles con respecto a los movimientos de tu muñeca y no tan acartonados como podrían resultar ahora, es decir, con este accesorio ya podrás realmente ver en pantalla cada acción que realices con tus manos. El Wii MotionPlus, hasta donde se ha dicho, estará incluido junto con **Wii Sports Resort**, que saldrá a principios del 2009.

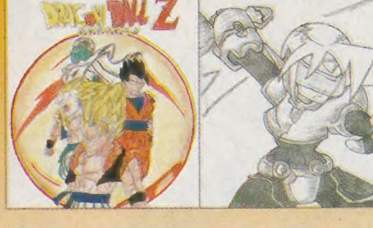
Tal vez el derroche visual no sea el mismo, pero sí podrían hacer una conversión de **Soul Calibur** para el Wii, mejorando un poco la calidad de lo visto en el GameCube y conservando el excelente gameplay que caracteriza a la franquicia. Si lo hiciera Namco, los fans realmente estaríamos contentos, ¿o no?.

¿Cómo estás, estimado **Doctor Mario**, sigues en busca de la princesa? Primero digo que ésta es la mejor revista que he visto en mi vida y ojalá que sigan así de buenos. Tengo unas consultas para ti, que rondan en mi mente:
1.- ¿Para cuándo va a estar disponible el juego **Grand Theft Auto: Chinatown Wars**?
2.- ¿Es cierto que se van a lanzar dos juegos llamados **The Conduit** y **MadWorld** para Wii?; si es así, ¿cuándo lo harán?
3.- ¿Se puede jugar el título **Rock Band** sólo con los mandos del Wii, tal como ocurre en **Guitar Hero**, o únicamente se podrá jugar con los instrumentos especiales?
Diego
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Diego! Por ahora la princesa ha estado cómoda en su castillo y puesta para lo mejor en los deportes del reino de los hongos, pero si en algún momento se le ocurre a **Bowser** secuestrarla de nuevo, pues tendré que ir en su auxilio como lo he hecho en más de dos décadas.
Durante el pasado E3, en la conferencia de Nintendo se habló sobre la primera incursión -desde el GBA- de la franquicia **Grand Theft Auto** para Nintendo, la cual sería directamente para el Nintendo DS, aunque muchos hubiéramos preferido que llegara al Wii. En ese evento sólo se mencionó que está en desarrollo, pero no se han puesto en evidencia el *gameplay* o las opciones que tendrá; de hecho, todo indica que se estrenaría a finales de este año, pero no nos extrañaría que le den más tiempo para que quede un mejor juego que aproveche la consola y tenga tanta acción como sus similares en aparatos caseros.
Es toda una realidad, **The Conduit** y **MadWorld** son dos de los títulos más prometedores para la consola de Nintendo (Wii) que tienen como fecha de salida tentativa el primer cuatrimestre del 2009; ambos se basan en conceptos y estilos diferentes, pero le darán mucho de qué hablar a los hardcore gamers, pues se estima que **The Conduit** podría ser una verdadera revolución como en su tiempo lo fue **Metroid Prime**, y **MadWorld** es tan sanguinario que será un éxito para quienes disfrutamos juegos como **Killer 7** y **No More Heroes**, entre otros.
Con **Guitar Hero** sí es posible jugar con el Wiimote, aunque es un tanto incómodo y no tardarás mucho en

¿Te acuerdas cómo se prometió que **Red Steel** tendría un completo control del movimiento de tus manos cuando usaras la katana? Pues ahora será toda una realidad con el Wii MotionPlus, que te dará una mejor respuesta a cada acción que realices; volviéndose tan real se abrirán nuevas posibilidades para mejorar el *gameplay* de tus juegos favoitos.









Hay videojuegos que son atractivos por su seriedad, como **Castlevania** o **Resident Evil**, pero cuando combinas zombis con chicas en diminutos atuendos, estamos seguros que será un juego-botana que si bien no se ganará el puesto del juego del año, por lo menos sí te mantendrá entretenido mientras emulas los movimientos de las espadas con el Wiimote y despedazas (en bikini) a una horda de zombis fuera de control.

© 2008 D3 Publisher

conectar la guitarra o comprar otra para el duelo de estos instrumentos, pero en el caso de **Rock Band**, allí sí es necesario que los tengas, pues de otra forma no podrás participar en la banda.

¡Buen día, **Doctor Mario**! Primero que nada quiero felicitarlos por el gran trabajo que hacen mes a mes con la revista, y segundo, tengo unas dudas que últimamente no me dejan dormir. Bueno, mis preguntas son las siguientes:
1.- Escuché que iban a sacar **Guitar Hero: Metallica** y **Guitar Hero: The Beatles**; ¿es esto cierto?
2.- ¿Qué ocurrió con el juego **Tony Hawk Proving Grounds** para Wii? ¿Se canceló su salida o aún sigue en pie?
3.- ¿Cuándo saldrán los juegos **Fatal Frame 4** y **OneChanbara**?

André González
Vía correo electrónico

Gracias por tus comentarios, André. Esta revista la hacemos con todo el gusto y emoción para que se diviertan e informen cuando la leen. Comencemos con una de las bandas clásicas del Heavy Metal, por supuesto me refiero a Metallica, quienes han brillado en los escenarios durante décadas e incluso se publicó una de sus canciones (ONE) dentro de la *track list* de **Guitar Hero III: Legends of Rock**. Esta banda podría llegar a tener su propia versión de **Guitar Hero**, tal como lo hiciera Aerosmith, según se ha comentado, pero de concretarse, llegaría posterior a **World Tour**, abriendo nuevas posibilidades, pues podría aprovechar la variedad de instrumentos para que le demuestres a James Hetfield que no sólo Avril Lavigne puede hacer *covers* de sus canciones.
Por otro lado, la cuestión de The Beatles es un tanto más complicada, pues depende de un común acuerdo entre los poseedores de los derechos de las rolas e imagen, así como de Activision, quienes son los dueños de la licencia del juego; de concretarse, sería todo un éxito y representaría ventas estratosféricas (aún más) para ambas partes.
Continuando con Activision, **Tony Hawk Proving Grounds** salió hace un año para Wii y Nintendo DS y realmente no fue una de las mejores entregas del astro del *skateboarding*, así que esperemos que éste o el próximo año retomen la franquicia para sorprendernos con algo que nos haga volver a sentir la emoción de este deporte extremo.
En cuanto a **Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse** (que sería la cuarta entrega de la franquicia de horror), ya está disponible en Japón y es una de las opciones más atractivas para el Wii; para América se tiene contemplado hacia finales de año, pero no hay fecha definitiva, no obstante, te recomiendo que juntes tus quincenas porque será uno de los mejores y más escalofriantes títulos para el Wii... y cómo no, si en su desarrollo y supervisión están involucrados tanto Grasshoper como Nintendo y Tecmo. Por último, **OneChanbara: Bikini Zombie Slayers** (ya con el puro nombre suena cómico) está en manos de la compañía D3 Publisher y su salida se estima para los primeros meses del 2009.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Ya te olvidaste de **Brawl** o sigues dándole guamazos a **Sonic**? ¿Cómo está **Link**? ¿La vida de **Chrono** en el anonimato (parcial) sigue bien? Ya voy a las preguntas.
1.- Hablando de **Chrono**, escuché que iba a volver para el Nintendo DS. ¿Rumor, mentira o verdad? Estoy acostumbrado a conseguir juegos antiguos y aún no derroto a **Lavos** (pero me falta poco) y me encanta. Tengo vocación de actor, y a veces personifico a **Magus**.
2.- Supe de un videojuego del estilo *shooter* de Iron Maiden. ¿Es verdad? Si es así, ¿salió para Nintendo? Soy fan del grupo y lo único que he visto de ellos en la Gran N es The Number of the Beast en **Guitar Hero III: Legends of Rock**.
3.- Otro rumor que escuché: ¿es verdad que la guitarra de **Guitar Hero III** no es compatible con **Rock Band**? Sería una real desgracia para mí.

Ernesto Roldán
Vía correo electrónico

Para nada, mi estimado Ernesto. Nunca me he cansado de participar en las batallas campales que se organizan aquí en la editorial, y claro, cuando peleo contra **Sonic** es tan épico como aquel combate entre **Neo** y **Smith**... o el de El Santo contra Blue Demon. ¿**Chrono** en anonimato? Mmm, eso sí lo dudo y menos ahora que pronto se estrenará el remake de **Chrono Trigger** para Nintendo DS, ya oficial, confirmado y listo para explotar la capacidad de la doble pantalla, aunque eso sí, conserva el estilo gráfico y sonoro de los 16 *bits*. Sin embargo, es una verdadera pieza de colección para los fans con multifinales e historia que te dejará sin aliento; esperemos que Square-Enix se ponga las pilas e incluya el final adicional, así como los *full motion videos* que se vieron en el remake de Play Station hace algunos años.
En efecto, así como Aerosmith, Metallica y otras bandas, Iron Maiden también tuvo su propio videojuego de acción en primera persona para PC en 1999 al que nombraron **Ed Hunter**, pero créeme, es tan malo que no me sorprendería que ni a los fans les gustara. Lo único bueno es el soundtrack que incluye temas como Number of the Beast, Be Quick Or Be Dead, Iron Maiden (Live) y muchas más. Esperemos que si planean un regreso al escenario virtual, lo hagan más como forma de banda en **Guitar Hero**, pues los juegos de acción no se les dan tan bien. En cuanto a la guitarra, es totalmente cierto; al menos para Wii, no existe una compatibilidad de periféricos entre **Rock Band** y **Guitar Hero**, es una lástima, ¿no crees? Pues ambos comparten el mismo estilo y concepto.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
David Acosta; San José Iturbe, Guanajuato.
Felipe Hernández; Vitacura, Chile.
Mauricio Medellín; Monterrey, Nuevo León.
Israel Araujo; Méxicali, Baja California.
Ignacio Monsalve; Antofagasta, Chile.
Nallela Chávez; Monclova, Coahuila.
Ignacio Cariman; Santiago, Chile.
Carlos Solórzano; Tegucigalpa, Honduras.
Eduardo Bor; Guatemala, Guatemala.
Junior Muñoz; Guauanajuato, Guanajuato.
Esteban Millas; Santiago, Chile.
Antonio Espinoza; Cd. Juárez, Chihuahua.
César Navarro; San Nicolás de los Garza, NL.
Omar Vargas; Caracas, Venezuela.

El rombo de la portada
Wario nos echó una mano.

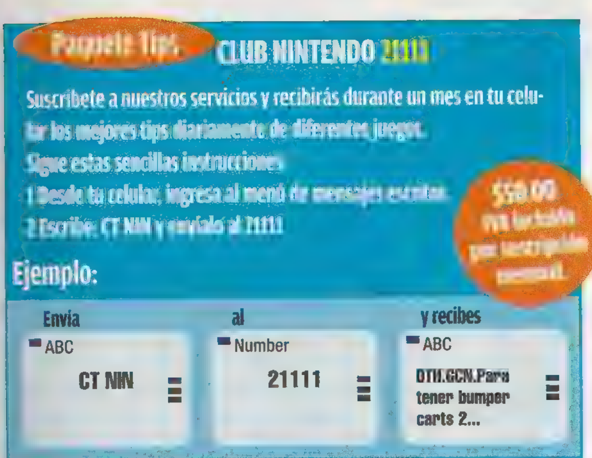


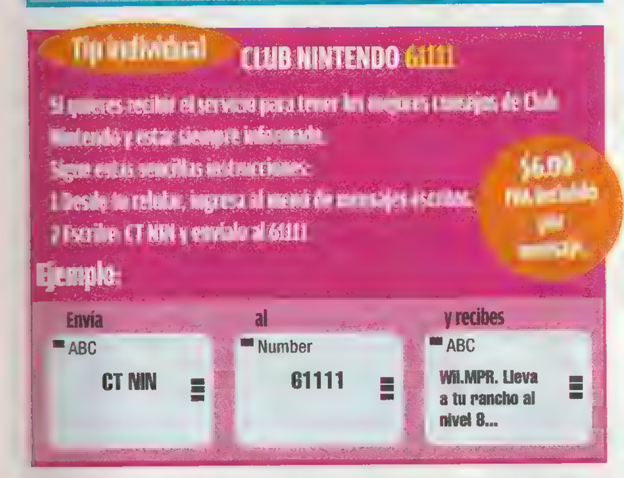


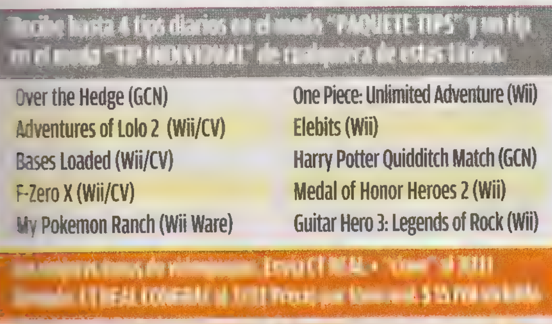


Imágenes y Tips

Servicio sólo para México







TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

C443 C444 C445

C446 C447 C448

Ejemplo:

Envía: ABC CT FOTO C446

al: Number 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.



Polémica sobre MadWorld

Para este fin de año habrá varias opciones interesantes para los poseedores de un Wii, de entre las cuales el nombre de **MadWorld**, producción de Sega, suena fuerte para perfilarse dentro de los más vendidos gracias a su estilo tan particular de *Cell Shading* acompañado de una historia madura; sin embargo, las escenas de violencia que se han difundido durante las últimas semanas han causado revuelo en algunos países, como es el caso de Alemania.





En el país europeo no se contempla la salida de este juego en un futuro cercano, de hecho, es muy difícil que lo haga; la explicación que se ha dado es que la violencia mostrada es excesiva, situación que ya se había vivido antes con **Manhunt 2** para la misma consola, pero ahora vemos muy complicado que Sega decida editar su contenido para que sea aprobado por el mercado teutón.

La violencia siempre será un tema que despierte controversia, sin embargo, consideramos que la obra de Sega no usa la violencia como estandarte para vender su juego, al contrario, se nota el gran trabajo que han venido desarrollando, dejando claro que la calidad del juego, así como su justificación, se encuentran en otros apartados como el jugable. Habrá que esperar para ver en qué termina todo esto, ya que una vez prendida la mecha, puede traer las mismas consecuencias para otros países del Viejo Continente; por lo pronto, para América, las cosas están en calma total.

La apuesta de EA para fin de año

¿Recuerdas **Play Ground**, un título de minijuegos al estilo **Wii Sports** que lanzara EA hace algunos meses?; pues bien, su modo de juego agradó tanto que piensan lanzar un proyecto similar; su nombre será **Celebrity Sports Showdown**, el cual seguirá las mismas bases jugables de PG, con el añadido de contar con estrellas famosas.



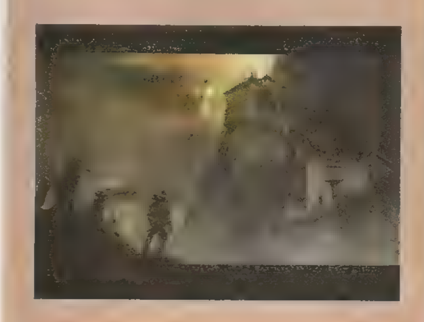
Por su temática, se ha comentado que será muy accesible para cualquier jugador, además de que se ha trabajado en la experiencia, logrando que sea de lo más divertido en juegos *party* que se hayan visto, lo cual no tenemos duda que ocurra.



Las celebridades que podrás seleccionar en este juego son sumamente famosas, como es el caso de Avril Lavigne, Nelly Furtado, Mia Hamm o Fergie, entre muchas otras que se van a enfrentar en las diferentes actividades que se han incluido, de las cuales destacaríamos tiro con arco, carreras y voleibol, además de disciplinas al estilo "Los Gladiadores", donde deberás atacar a tu oponente con bates forrados con plástico.

Llega a Wii una nueva propuesta

Han pasado ya varias semanas desde el E3, pero las buenas noticias no han dejado de sonar, pues resulta que la compañía Deep Silver ha confirmado a medios de Estados Unidos que se encuentran trabajando en un proyecto bastante ambicioso, el cual será exclusivo para Wii. El nombre del juego es **Cursed Mountain** y pertenecerá al género *survival horror*, pero incorporando nuevos elementos.



La historia que nos presentará será la siguiente: un alpinista joven y con poca experiencia se da a la tarea de subir una montaña, pero algunos días después de comenzar su travesía pierde contacto total con todos sus conocidos, por lo que su hermano se dispone a ir a su rescate, sin saber que la verdadera pesadilla está por comenzar, ya que la montaña que deberá explorar se encuentra bajo una maldición.

Según el equipo de desarrollo, **Cursed Mountain** será uno de los juegos que más explote el hardware de Wii, logrando grandes efectos visuales, que recreen una ambientación como pocas veces se haya visto, lo cual es la principal preocupación del equipo desarrollador: generar sensaciones de soledad y terror.

Aunque no se ha comentado mucho de los controles, tienen que ser una parte importante de la aventura, pues de lo contrario el hecho de que sea exclusivo para Wii carecería de valor; sólo nos resta desearle suerte a los desarrolladores en este juego, tiene todo para ser un grande de la consola; ojalá así ocurra.

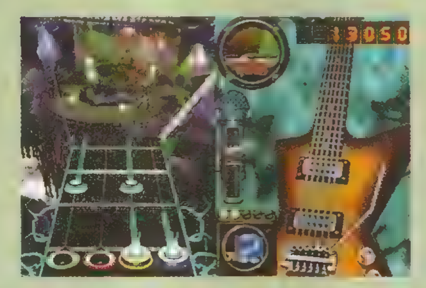
La música sigue dando de qué hablar en el NDS y Wii



Hace cuestión de tres meses, **Guitar Hero On Tour** se convertía en uno de los juegos más solicitados para el Nintendo DS, debido a su innovadora propuesta musical donde mediante un pequeño periférico y la pantalla táctil, se podía simular a la perfección el tocar una guitarra; pues bien, fue tanto su éxito y aceptación que una secuela era algo lógico, aunque creemos que nadie se la esperaba tan pronto, pero debido a la euforia que generó, no nos extraña.

En el pasado E3 se mencionó **Guitar Hero On Tour Decades** para la portátil, pero no se dijo mucho respecto a sus tiempos de lanzamiento, sin embargo, desde hace poco se ha manejado la posibilidad de que aparezca a finales de este 2008, lo que representaría sólo medio año de distancia entre el lanzamiento de la primera versión y esta segunda parte.

Aunque no se ha comentado acerca de los temas que incluirá, se cree que contenga una oferta mayor de canciones, repartidas en diferentes etapas de la música mundial. Lo que ya se ha dado a conocer son las imágenes del título en cuestión, donde se nota que seguirá el mismo estilo; no ha cambiado mucho, salvo en algunos detalles como la barra de energía, que ahora tiene el aspecto de un micrófono, haciendo énfasis en que debes gritar para activarlo.





Pasando ahora a lo que será **Guitar Hero World Tour** para Wii, se ha hecho oficial que los jugadores podrán usar a los Mii que hayan creado para que aparezcan tocando en el escenario los diferentes instrumentos con los que cuenta el título, un detalle curioso que comienza a dar puntos extras a la consola de Nintendo.



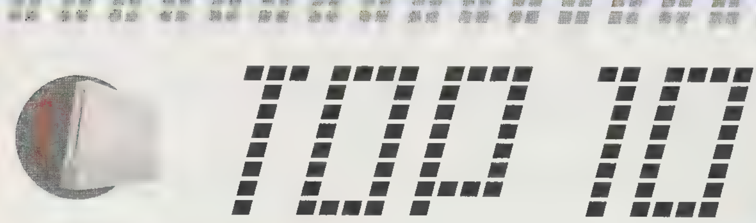
Nueva dimensión para el terror

De entre las series que a pesar de la competencia en los locales de Arcadia, siempre se ha mantenido en los primeros lugares, tenemos a **House of the Dead**, un shooter en primera persona desarrollado por Sega, que representó un gran avance en el género a principios de los años 90, fecha desde la cual se ha convertido en un ícono gracias a sus excelentes secuelas, las cuales pudimos disfrutar en Wii hace tan sólo unos cuantos meses en una recopilación que apareció para la consola de Nintendo, que gracias al Wii-

Precisamente hablando de las adaptaciones para Wii, fue tanto su éxito, pero sobre todo lo bien que se adaptaban al control de la consola, que Sega decidió recompensar a los usuarios de este sistema con una nueva entrega, pero no un remake de sus anteriores trabajos en Arcadias, sino con una edición original que siguiera la línea de la serie **HOTD**, por lo que han anunciado que está en desarrollo un nuevo capítulo titulado **House of the Dead: Overkill**.

El juego será exclusivo de Wii, por lo que hará un gran uso de sus posibilidades jugables, sobre todo en lo que a precisión se refiere al momento de simular los disparos. No se han dado muchos detalles de la historia, pero por lo que hemos visto, creemos que en esta ocasión será un poco más oscura, con criaturas más extrañas en su diseño como las que podemos ver en las imágenes, aunque claro, nunca olvidando a los zombis, que son pieza clave para el éxito de esta serie.

Su fecha de salida está prevista para el año próximo, tal vez por marzo, aunque habrá que esperar un anuncio oficial; de cualquier forma, estaremos al pendiente sobre todo lo que se comente acerca de este nuevo **House of the Dead** para informarte en siguientes ediciones.

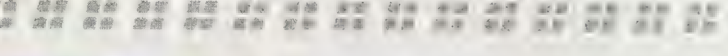


TOP 10



Mario Kart Wii (Wii)

Han pasado varios meses desde el lanzamiento de **Mario Kart Wii**, pero los jugadores no pierden ni un poco de interés en este juego, pues la diversión no se limita a la acción local, sino que puedes competir contra el mundo como ocurrió por primera vez en el NDS. Sin embargo, en esta ocasión la perspectiva es mucho mayor, los escenarios tienen la locura necesaria para sorprenderte continuamente, así como el apoyo de los ítems para hacer sufrir a tu rival, claro, también se retoman los clásicos atajos que son toda una sensación para los jugadores experimentados y un reto adicional para los novatos.





2 Sonic Unleashed (Wii)

El ícono de Sega vuelve a sus raíces luego de probar diferentes modos de juego, que incluyeron el tenis, pinball y hasta RPG, pero los fans estaban ansiosos del tradicional estilo de correr a grandes velocidades. Así que ya podrás vivir esas emociones y liberar tu adrenalina en cada uno de los escenarios principales. La historia involucra al archirrival de **Sonic**, el maléfico **Dr. Eggman**, quien ha diseñado una nueva arma que corrompe el poder de las esmeraldas, con el fin de usar el suyo y enviar un rayo directamente al centro de la Tierra, que la dividiría en pedazos. Así que el erizo azul tendrá como misión usar su poder y el de las esmeraldas para detener los siniestros planes del **Dr. Eggman.**



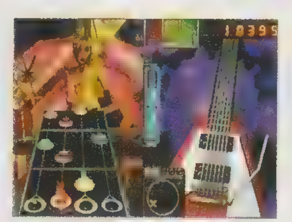
3 Star Wars: The Force Unleashed (Wii)

La creciente euforia por **Star Wars** sigue dando de qué hablar: por un lado, con la proyección de su más reciente cinta animada y ahora con un videojuego que describirá las acciones del aprendiz de **Vader**. Aquí tomarás el rol de **Starkiller**, un poderoso guerrero que utilizará la fuerza para competir en contra de los Jedi, siendo una de las pocas veces que estarás del lado oscuro. Lo interesante es la posibilidad de emplear los controles del Wii para realizar las acciones del personaje, tanto el uso del sable láser como los poderes físicos de la fuerza. Gráficamente te mantendrá inmerso en el Universo de Star Wars, con escenarios fantasiosos repletos de peligros.



4. Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Pocos son los juegos de Nintendo pertenecientes a la categoría de peleas, pero con **SSBB**, tenemos fiesta para rato. Se trata de un juego con comandos simples que te permite liberar toda la acción necesaria para pasarte un excelente rato con tus amigos; además, la opción de cuatro jugadores ofrece un reto sin igual. Esta misma emoción la podrás experimentar cuando te conectes a Internet y compitas en contra de usuarios de todo el mundo, midiendo tu potencial y descubriendo nuevas formas de ataque. Son más de 30 personajes que podrás elegir, muchos de ellos clásicos de Nintendo y otros como **Sonic** y **Solid Snake** que entran al evento como invitados especiales.



5 Guitar Hero on Tour (NDS)

Una vez que tengas en tus manos el Guitar Grip (accesorio para adecuar el estilo de juego de casero a portátil), comenzará la pasión por la música de **Guitar Hero**, con más de 25 canciones que van desde lo ochentero, hasta lo contemporáneo. Temas como This Love, de Maroon Five, o La Grange, de ZZ Top, estarán incluidos para que demuestres tu habilidad artística y de reflejos. A diferencia de la versión casera, aquí sólo tendrás cuatro botones, pero no creas que ello lo hace más fácil, pues los solos de guitarra en la máxima dificultad serán todo un reto para tu coordinación con el *Stylus* (incluido) y dedos. Recuerda que estaremos esperando tus récords para la sección Retos.

6 Madden NFL 09 (Wii)

La franquicia de **Madden** ya está en su vigésimo aniversario y su historia se ha visto en múltiples consolas de videojuegos, siempre demostrando la calidad de su juego y compitiendo en contra de sagas tan populares como **NFL Quarterback Club**. Muchos piensan que este tipo de juegos no son más que una actualización año con año, pero aquí se demuestra que los desarrolladores siempre tratan de darte una nueva calidad, pues en esta ocasión podrás ser testigo del All Play, modalidad que llama a todo tipo de jugadores sin importar si son todos unos conocedores del futbol americano o no, haciendo uso de los controles de Wii para experimentar un estilo de juego más completo y realista que en otras consolas.

7 LEGO Indiana Jones (Wii)

Los LEGO ya se están formando un renombre en los videojuegos, iniciando con la popular franquicia de **Star Wars** y ahora continuando con **Indiana Jones** para aprovechar la reciente cinta del arqueólogo más aventurero. Cabe mencionar que se trata de un videojuego que te presenta las tres primeras películas en modalidad resumida, corregida y aumentada… en humor. Aquí podrás jugar solo o con algún amigo más, seleccionando una gran variedad de personajes con habilidades únicas y específicas que te ayudarán en ciertas partes del juego. Reúne los tesoros ocultos en los escenarios y consigue desbloquear nuevos elementos que ampliarán tu misión.

8 Naruto: Path of the Ninja (NDS)

Hace algún tiempo, pudimos ver la primera historia de **Path of the Ninja** para Nintendo DS, donde se alejaba del concepto de peleas para ofrecerte un juego de aventura con toques de RPG que mostrara a los personajes de **Naruto**; ahora, con la secuela, tendrás ese mismo estilo de juego, pero con la peculiaridad de poder elegir a personajes tanto villanos como héroes, así como ser partícipe de una historia inédita que fue diseñada en exclusiva para el Nintendo DS, mostrándote detalles que no se han visto ni en el anime ni en los mangas. Gráficamente no es una revolución, de hecho luce algo sencillo, pero se compensa con la trama, *gameplay* y la variedad de personajes.

9 Super Mario Sluggers (Wii)

Para ser honestos, el primer intento de **Mario** y sus amigos en el rey de los deportes no fue tan espectacular como lo ha sido en otras ocasiones (soccer, tenis), sin embargo, se nota que en Nintendo ya identificaron las fallas y en esta entrega supieron mejorarlas para no hacer un juego tan monótono o aburrido. En primer lugar, ya podrás invitar a tres de tus amigos más para iniciar el partido, punto a favor, pues antes sólo se podía jugar hasta con dos personas simultáneamente. La dinámica en el diamante se vuelve más ágil y reúne a distintos personajes con poderes únicos y situaciones inverosímiles que dan el toque de fantasía necesario. Lo único malo es la falta de conexión a Internet, pues sería idóneo para competir contra el mundo.

10 de Blob (Wii)

Nacido hace algún tiempo para la PC, **de Blob** se ha colocado como uno de los juegos más atractivos de los últimos tiempos; su simpleza y entretenimiento hacen que jugadores pequeños o experimentados se pasen horas frente al monitor disfrutando de una ciudad monocromática a la que tienen que llenar de vida y color. Así, ahora por parte de THQ llega al Wii, conservando las bases principales del juego e implementando nuevas opciones que podrán disfrutar hasta cuatro jugadores de forma simultánea. La historia no es innovadora, sin embargo, no será fundamental para que disfrutes del juego, pues su corazón es el *gameplay*, el cómo controlas a los personajes a través de mundos extensos que están siendo controlados por invasores alienígenas.



Martín Lutero

"No esperes a vivir mañana: vive hoy."

Marco Valerio Marcial

"El principio de la educación es predicar con el EJEMPLO."

Jacques Turgot

Log@nin

Por Toño Rodríguez



Para esta edición de Lognin tengo bastante información acerca de los eventos que se llevaron a cabo en diferentes países, así como de la próxima realización del Electronic Game Show en la ciudad de México durante este octubre. Retomamos en esta ocasión la recomendación del mes con el divertidísimo título Wario Land Shake It!. Y buenas noticias para los seguidores de la serie Pokémon, ya que Nintendo lanza una nueva versión de Nintendo DS con imágenes de los personajes.

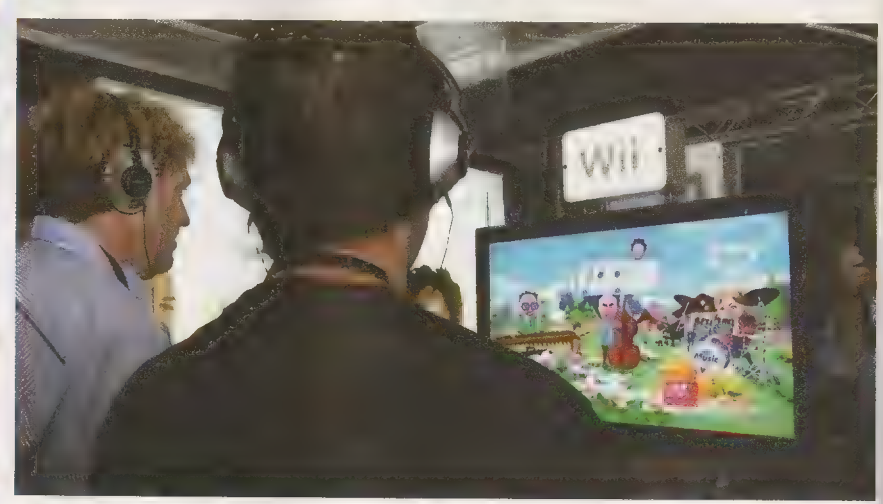
No te puedes perder la aventura de Wario

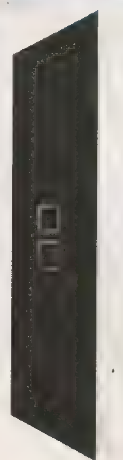
Uno de los antihéroes más famosos de los videojuegos regresa a sus orígenes en la nueva entrega de **Wario Land**. **Wario** aparece otra vez en el Wii, pero ahora emprende una aventura al más puro estilo de la vieja escuela de los videojuegos, sin dejar de lado las bondades que ofrece el sistema casero de Nintendo. ¿Estás listo para agitar el Wiimote? ¡El juego ya está disponible!

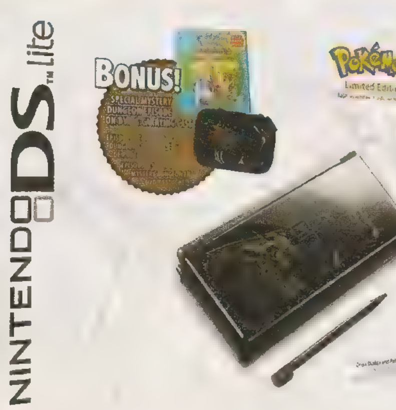
De nueva cuenta en Panamá la edición NEX 2008

Por segunda vez consecutiva se llevó a cabo la "Nintendo Experience", con lo mejor de la compañía y de algunos terceros que se sumaron al evento de Nintendo para Latinoamérica. Después del gran éxito que tuvo NEX 2007, los organizadores decidieron continuar con el proyecto para este año; en unas páginas más adelante encontrarás todos los detalles de este show diseñado para los *retailers* y medios latinos del continente.

Es para destacar que los juegos que llevaron las compañías a NEX fueron los presentados durante el E3. De los que más llamaron la atención fueron **Wii Music**, **FIFA 09**, **Wario Land Shake It!** y **Rayman Raving Rabbids 2**, entre otros.







El Nintendo DS tiene una nueva edición limitada dedicada a Pokémon

Desde el día 17 de agosto los seguidores de la serie pudieron adquirir este sistema de doble pantalla en color Onyx y con detalles alusivos a los personajes **Dialga** y **Palkia**. Pero eso no es todo, este paquete incluye un DVD con especial animado dedicado a **Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time** y **Darkness**, basado en la historia de los dos últimos títulos de **Pokémon**, además de un estuche para la consola y un póster de colección.

¡Ni un ponchipaquete mejora esta opción! Si eres fan de **Pokémon** seguramente esto ya está (o estará pronto) en tus manos. Realmente vale la pena por todo lo que nos llevamos en una sola entrega.

La "Games Convention" de Leipzig, Alemania

El show más importante de Europa dedicado a los videojuegos es sin duda el que se desarrolla en Alemania en agosto, del 19 al 23 para ser más exactos. En él encontramos la presencia de más de 500 compañías exhibidoras entre las cuales están las más reconocidas como Electronic Arts, Eidos y Ubisoft. La afluencia en esta convención superó en número a la del año pasado; para esta edición la cantidad fue de 203,000 visitantes superando por mucho la del 2007, a la que asistieron 185,000. También el espacio del piso de exhibición ha ido creciendo en cada edición, pues más compañías se suman a este evento europeo.



Los actores de las películas de ***Harry Potter****, James y Oliver Phelps estuvieron en EA checando la versión Wii del juego.*



FOTOS EFE

Esta exhibición tiene un concepto muy variado, ya que el contenido que ofrece es para diferentes segmentos. Aquí se pueden hacer negocios, se escuchan conferencias de los desarrolladores y se muestran las novedades al público. El éxito de la "Games Convention" ha sido debido en gran parte a esto, y seguramente la edición del próximo año será mejor.

El Electronic Game Show cambia de sede; entérate de los detalles y fechas del evento

Esta vez más nuestros amigos del EGS mandaron información valiosa para todos los que asisten a este show en la ciudad de México. Para este 2008, la séptima edición se llevará a cabo en la zona de Santa Fe en el Expobancomer, éste es un recinto completamente nuevo que facilita la realización de exposiciones y convenciones.



La cita será los días 24, 25 y 26 de octubre en el lugar mencionado. Nos comentan que este evento tendrá un formato totalmente renovado, atendiendo y pensando en los consumidores, la prensa y en las actividades de negocios que se presentan.

El programa "Toma el control" continúa siendo parte importante del evento; al comprar productos en el mercado formal tendrás tus recompensas, durante y dentro del show tendrás acceso a zonas exclusivas, además de un descuento de entrada.

Si quieres más detalles visita la página oficial del EGS. www.electronicgameshow.com



JUEGOS

Envía: CN JUEGO +"clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO ZUMZUM al 91111

Costo por juego:$30 con IVA incluido.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

























Costo por mensaje:$6 con IVA incluido

Tips de la revista

¿Quieres conocer lo último en tips y ser un mejor jugador cada día?

Envía CN NIN al 61111

Trabalenguas

¿Estas dispuesto a repetirlos? Practica y reta a tus amigos.

Envía CN TRABA al 61111

Chistes

Alégrate y alégrale el día a alguien más... ¡Te morirás de risa!.

Envía CN CHISTE al 61111

Bromas

¿Estás aburrido y quieres diversión? Ríete a carcajadas.

Envía CN BROMAS al 61111

Poemas

Recibe los poemas más románticos para conquistar.

Envía CN POEMA al 61111

Curioso

¿Eres de esas personas que quieren comprobar sus conocimientos?

Envía CN CURIOSO al 61111

Destreza

Recibe y contesta preguntas de destreza mental.

Envía CN DESTREZA al 61111

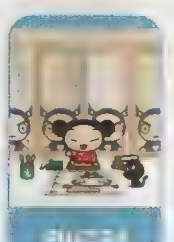
Preguntas

Recibe preguntas y respuestas que seguro te sorprenderan.

Envía CN PREGUNTAS al 61111





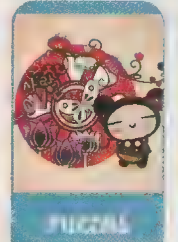




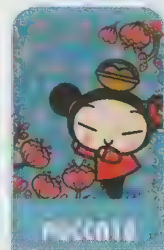


Envía: CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO PUCCA2 al 31111

Costo por imagen:$15 con IVA incluido.








COMBOS

Tono real + Foto







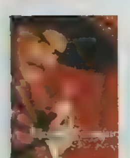


ADO
Clave: ADO

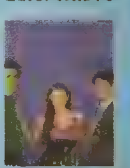
Gold Digger
Kanye West
Clave: GOLD

Amor gitano
Alejandro Fernández
Clave: GITANO

Muchacha triste
Clave: TRISTE







Estos celos
Vicente Fernández
Clave: CELOS

Volverte a ver
Juanes
Clave: VOLVERTE

Rompe
Daddy Yankee
Clave: ROMPE

Esto es lo que es
Clave: TONTAS









Todo cambio
Camila
Clave: CAMBIO

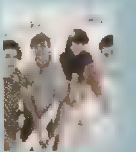
Cumbia sobre el río
Celso Piña
Clave: RIO

Gotas de agua dulce
Juanes
Clave: GOTAS

Stronger
Clave: STRONGER









Pobre diablo
Emmanuel
Clave: POBRE

Caminando hacia atrás
Jumbo
Clave: ATRAS

El eco de tu voz
Playa Limbo
Clave: ECO

Hoy ya me voy
Clave: HOYYA

Instrucciones para descargar combo

Envía: CN COMBO +"clave" al 91111

Ejemplo: CN COMBO ADO al 91111

Costo por combo:$30 con IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

IMÁGENES

Envía: CN FOTO +"clave" al 31111

Ejemplo: CN FOTO CYB2 al 31111

Costo por imagen:$15 con IVA incluido.





CYB2









TONOS

Contenido exclusivo para México

LO MÁS NUEVO

Vive y Dejame vivir / Banda Cuisillos....VIVI1
Tu adios no mata / Intocable....NOMATA
A punto de Llorar / Los Rieleros del norte....APUNTO
Si tu te vas / Los temerarios....SITUTEVAS
Lloro por ti / Enrique Iglesias....LLORO
No vuelvo más / Ximena Sariñana....
I kissed a girl / Katy Perry....KISSES
Labels of love / Fergie....

SUPER HITS

Labels of love / Fergie....LABELS
No te quiero nada / Ha-Ash....
Elevator / Flo-Rida....ELEVATOR
One, two, three, go! / Belanova....
Break the ice / Britney Spears....BREAK
S.O.S. / Jonas Brothers....SOS1
Beat it / Michael Jackson con Fergie....BEAT1
Violet hill / Coldplay....VIOLET
Perdoname / La factoria....PERDONAME3
Pose / Daddy Yankee....POSE
Calabria 2007 / Enor ft Natasha....CALABRIA
Lollipop / Lil Wayne....LOLLIPOP
When I grow up / Pusycat Dolls....GROW
If I never see your face again / Rihanna....
Ready, set, go! / Tokio Hotel....READY1

¡PURA BANDA!

Sin tu amor / Alacranes musical....SINTUAMOR
La culebra / Banda Machos....CULEBRA
A chillar a otra parte / Grupo Pesado....CHILLAR
A mis enemigos / Valentín Elizalde....
La interesada / Lupillo Rivera....INTERESADA
Se ha ido / El trono de México....SEHA
Sobre mis pies / Arrolladora banda El Limón....PIES2
La loca / El trono de Mexico....LOCA1
Adiós gallo de oro / Cadetes....ADIOS3
Un libro nuevo / Cadetes....LIBRO
Raquel / Grupo Peligro....RAQUEL
La gordita / Grupo Peligro....GORDITA
Y tú / Los Valle....YTU
No te me acerques más / Los Va....
Cosquilleo / Cabalgata....COSQUI
Solo pienso en ti / Cie....
En la cima del cielo / Cielo Duranguense....CIMA

REGGAETON

Ahora es / Wisin & Yandel....ES
Impacto / Daddy Yankee....IMPACTO
Pásame la botella / Match & Daddy....BOTELLA
Mi dulce niña / ....
Coolo / Pitbull....COOLO
Ven báilalo / Khris y Angel....
Dile / Don Omar....DILE
Reggaeton Latino / Don Omar....
Atrevete te, te / Calle 13....TETE

NICK

Danny Phantom / Nickelodeon....DANNY
Dora la Exploradora / Nickelodeon....DORA
Aventuras en pañales / Nickelodeon....RUG
Bob Esponja / Nickelodeon....BOB
Jimmy Neutrón / Nickelodeon....JIMMY
Hey Arnold / Nickelodeon....ARNOLD

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

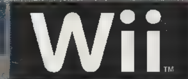
MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + marca de tu celular al 31111
Ej: CN MONO VIVI1 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + la clave de la canción al 31111 Ej: CN POLI VIVI1
Tu celular debe tener WAP configurado
Costo por tono:$15 con IVA incluido

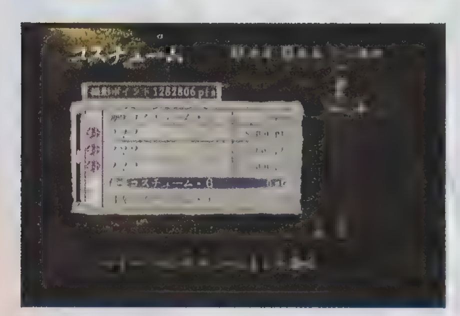


Fatal Frame

Tecmo



El género de los *Survival Horror* cada vez cobra mayor fuerza en el medio; obras como **Resident Evil** o **Alone in the Dark** llegan a tener millones de fanáticos, pero una de las más populares gracias a la tensión que llega a generar es la de **Fatal Frame**, serie que desde hace algunos años ha cosechado muy buenas críticas y por fin hará acto de presencia en una consola de Nintendo, el Wii.



Al terminar el juego te va dar grandes extras, como este traje bastante conocido.



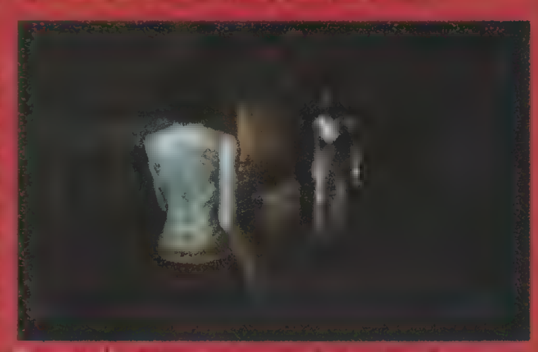
Por su contenido tan agresivo, no es recomendable para menores de edad.

Pide al tiempo que vuelva

[illegible]



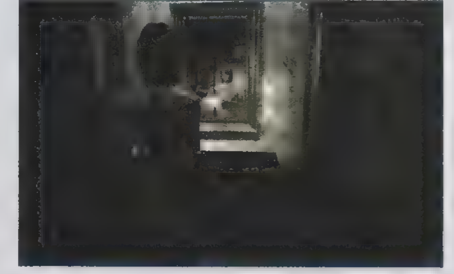
[illegible]



[illegible]

Debemos decir que el miedo que genera este juego es constante, no como en otros juegos donde aparece algún ser haciendo ruido y por eso saltamos del asiento, no, aquí cada instante estaremos bajo tensión, todo gracias a la excelente atmósfera que se ha creado, que en muchas ocasiones te hará detenerte antes de dar la vuelta en un pasillo o entrar a un cuarto.

Pasando a lo que son los gráficos, son simplemente espectaculares, con un gran trabajo en los detalles y texturas, dando la impresión de ser una película de terror japonés, pero resaltaríamos el movimiento de objetos como cortinas o la ropa de los personajes, son realmente perfectos, combinando de forma ideal con la música, la cual, por cierto, tiene un tema cantado, *Call My Name*, el cual, es sencillamente espectacular, esperemos que de llegar a América se mantenga intacto o lo adapten de forma correcta.



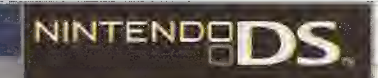
Detalles como el reflejo del espejo, dejan claro el gran trabajo técnico que realizaron en este juego.

El terror ha regresado

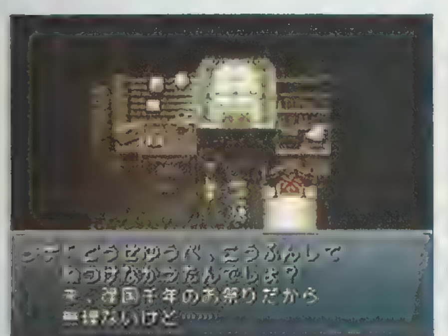
Fatal Frame es uno de los juegos mejor cuidados de Wii en su desarrollo; basta ver las imágenes para darse cuenta de ello, es un título de esos que por ningún motivo te puedes perder, el único problema hasta ahora es que no tiene fecha para lanzamiento planeada para América, aunque tomando en cuenta su fama y que sus anteriores versiones sí han visto la luz en nuestro continente, no dudamos que pronto se den detalles al respecto, ya que es una entrega memorable que todo mundo debe conocer. Te vamos a mantener informado de todo lo que ocurra en relación con **Fatal Frame**, así que mantente pendiente de nuestras futuras ediciones.

Chrono Trigger

Square Enix



Chrono Trigger es uno de los juegos mejor elaborados de todos los tiempos; representa la perfección en el género RPG, una obra que a pesar del tiempo (más de una década de su lanzamiento) se sigue manteniendo como un referente para todos los creadores; no exageramos, eso y más significa **Chrono Trigger**, que apareciera originalmente para el Super Nintendo y que ahora, gracias a Square Enix, lo podremos disfrutar una vez más, o conocer en el caso de las nuevas generaciones.

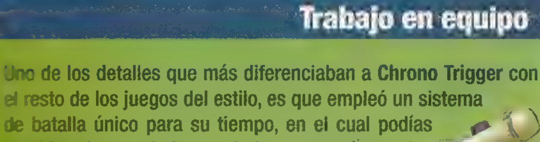


Como todo buen RPG, el juego comienza en tu habitación, a punto de comenzar una gran aventura.



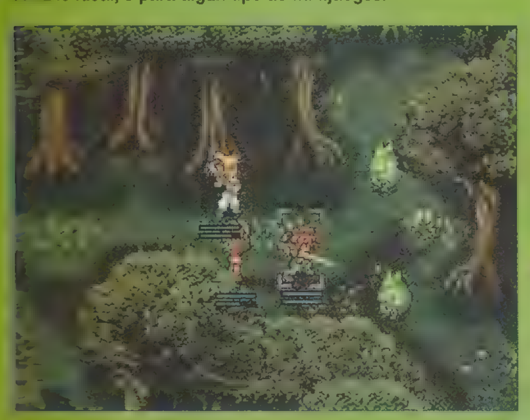
Los viajes en el tiempo empiezan en la pequeña feria que se desarrolla en el pueblo.

Trabajo en equipo



Uno de los detalles que más diferenciaban a **Chrono Trigger** con el resto de los juegos del estilo, es que empleó un sistema de batalla único para su tiempo, en el cual podías combinar los movimientos de los personajes en tu *party* para lograr un efecto devastador a tus rivales. Esto daba como resultado una gran posibilidad de combinaciones, pero no todas eran igual de efectivas contra todos los enemigos, dependiendo su tipo y los elementos que usaras en tus combinaciones, la cantidad de daño variaba bastante, obligándote a que estudiaras muy bien a tus enemigos.

Técnicamente será un juego que va a conservar el mismo aspecto que su versión para Super Nintendo, aunque quizá se agreguen un par de detalles en cuanto a los efectos de los poderes; la música por su parte, no tiene por qué cambiar, es sublime; pero donde sí esperamos que haya cambios es en el aspecto jugable, donde lo más probable es que se implemente el *sytlus* para dar indicaciones o para incrementar tus opciones en los ataques. De lo nuevo que ya está confirmado, es una modalidad de juego en línea, pero aún no se sabe si será para compartir el modo de historia, que sería lo ideal, o para algún tipo de minijuegos.



Lucca es uno de los personajes más relevantes de la historia; te ayudará en varios momentos cruciales.

Lo que nos espera para el mes de diciembre (fecha tentativa para su salida) es algo sorprendente; **Chrono Trigger** volverá a ser un fenómeno, tal cual lo logró en el SNES, pero ahora, gracias a las capacidades del NDS, podrá llegar a un número mayor de jugadores de todo tipo, acrecentando con esto su leyenda, que es sin lugar a dudas, de las más respetadas y valoradas en el medio.

Pide al tiempo que vuelva

Actualmente, en un RPG, lo primero que llama la atención son los gráficos, pero en el ya lejano 1995, lo que importaba era el argumento y *gameplay*, aspectos en los que **Chrono Trigger** destacaba por encima de cualquier título del momento, y no era para menos, pues en su desarrollo participaron personas como Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu y Akira Toriyama, que dotaron a **CT** de una magia bastante especial, que te hace jugarlo por siempre, no importando que ya conozcas lo que va a ocurrir.

La trama es compleja, no se trata de rescatar a una princesa o algo por el estilo, sino que debes salvar al universo entero controlando a **Chrono** como personaje principal, esto lo logras al viajar en el tiempo, que es una de las principales características del juego. En cada época que visites tendrás que cumplir algunos objetivos, pero lo mejor de todo son los compañeros que encontrarás, seres con motivaciones distintas, pero que por alguna u otra razón te ayudarán a completar tu destino.



Desde el primer momento la historia maneja una gran emotividad que te atrapa hasta terminarlo.

Aventuras como la que estamos a unos meses de vivir, no pasan seguido en este medio. **Chrono Trigger** es un clásico, que a pesar de que muchos ya lo conocen, se espera que en el Nintendo DS se vean mejorados varios aspectos, pero sobre todo que se aclaren algunas dudas que quedaron sueltas en la edición original. No lo puedes dejar pasar por nada.

Viva Piñata: Pocket Paradise

RARE



Después de un largo tiempo de espera, por fin podremos disfrutar del talento de la compañía inglesa RARE en el Nintendo DS, mediante su juego **Viva Piñata: Pocket Paradise**, un simulador virtual bastante entretenido, que supone una apuesta diferente en el mercado. Su fecha de salida está destinada para finales de año, pero conocemos algunos detalles que te comentaremos para que veas si valdrá la pena incluir este título en tu colección, además de que esperamos sea el primero de muchos títulos de RARE para el Nintendo DS, plataforma en la que no tienen problema para desarrollar.

Cada piñata tiene diferentes cualidades, aprén-delas bien para que puedas darle los mejores cuidados posibles.



Las funciones las vas a tener a sólo un toque de distancia, ya que la interfaz es totalmente táctil, mejorando la experiencia.

No pierdas el tino, porque si lo pierdes...

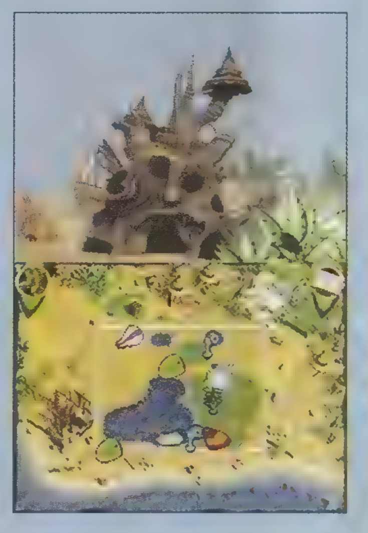
Viva Piñata es un simulador de vida bastante peculiar, ya que no vas a interactuar con humanos o animales comunes como normalmente pasa, sino que aquí las protagonistas serán unas piñatas; así es, como las que se acostumbra quebrar en posadas o fiestas infantiles, pero gracias a la magia de los videojuegos, en **Pocket Paradise** tienen vida.

Sus diseños son de los más colorido, pero no vamos a ver figuras como estrellas o flores, no, aquí todas tienen formas de animales conocidos, como caballos o hipopótamos, pero con colores que en la vida real no podrían tener, como el azul o verde, lo que las vuelve muy agradables a la vista.





Para que no tengas problemas en atender a tu mascota, el juego cuenta con un reloj para guiarte.



Nunca dejes de mejorar tu entorno; si dejas de cuidarlo, las piñatas se cansarán.

En la trama del juego, vas a representar a un jardinero quien debe poner el máximo empeño en tener una agradable parcela, ¿por qué?, pues debido a que de ese modo, varias piñatas van a llegar a vivir contigo, y el chiste del juego es tener el mayor número de estas criaturas en tu jardín, algo así como pasa con **Pokémon**, pero aquí no se trata de capturarlas, ni mucho menos de romperlas... sino de tratarlas bien, como si fueran tus mascotas, por lo que debes tener todo perfectamente dispuesto para que no se vayan de tu lado y puedan dar paso a nuevas piñatas, ya que ese es otro de los grandes objetivos, la crianza, es decir lograr que tus criaturas encuentren un lugar apropiado para poder tener a sus crías sin grandes complicaciones.

Para cuidar tu granja de piñatas, vas a tener un sinfín de herramientas que vas a poder utilizar, todas ellas se manejarán con el *stylus*, por lo que no vas a tener que complicarte presionando botones durante minutos para tan sólo delimitar una zona de tu jardín, aquí es tan sencillo como seleccionar la herramienta y después utilizarla.

En cuanto al estilo gráfico, es muy bueno, con entornos en 2D y personajes en 3D, con una perspectiva de 3/4 que le va muy bien para su temática; te permite checar todos los aspectos del escenario para saber qué es lo que hace falta o en qué puedes mejorar para que tus piñatas se sientan más contentas en el ambiente que has creado.



Algo curioso de esta serie, es que en la parte de atrás de los escenarios aparecía una especie de juez.

Una fiesta no está completa sin piñata

Si has disfrutado juegos como **Harvest Moon**, seguro que **Viva Piñata** te va a encantar, tanto por los personajes como por el estilo de juego, que te facilita bastante el armar un buen lugar para la vida y crianza de tus mascotas; en muchos sentidos es mejor que la versión original que apareciera ya hace más de un año, lo que habla bien del *hardware* del Nintendo DS en cuanto a la adaptación de conceptos, ya que su diseño le permite al desarrollador acortar procesos y volverlos más divertidos. Su fecha de salida se mantiene para finales de año aún sin especificar un mes o día, pero te vamos a mantener informado de todo lo que ocurra, sobre todo porque es uno de los primeros trabajos de RARE en consolas de Nintendo después de su separación de la compañia hace cinco años; esperemos que lo haga con la calidad a que nos tenía acostumbrados en el Nintendo 64.

The Prince of Persia: The Fallen King

NINTENDO DS

Ubisoft

La franquicia de **Prince of Persia** es una de las más fuertes en la industria, y no por los trabajos recientes de Ubisoft, sino desde sus inicios en la computadora y Super Nintendo (aunque también ha tenido sus malos momentos, como **Prince of Persia 3D**), por lo que el anuncio de una nueva aventura del príncipe es motivo suficiente para alegrarse; en esta caso, pronto se estrenará un capítulo para Nintendo DS, en el que la saga puede terminar de despuntar en la actual generación, sobre todo porque plantea una diferente forma de jugar, que lo puede acercar a sectores donde antes no se le contemplaba, como el infantil por ejemplo al que va dirigido este título.

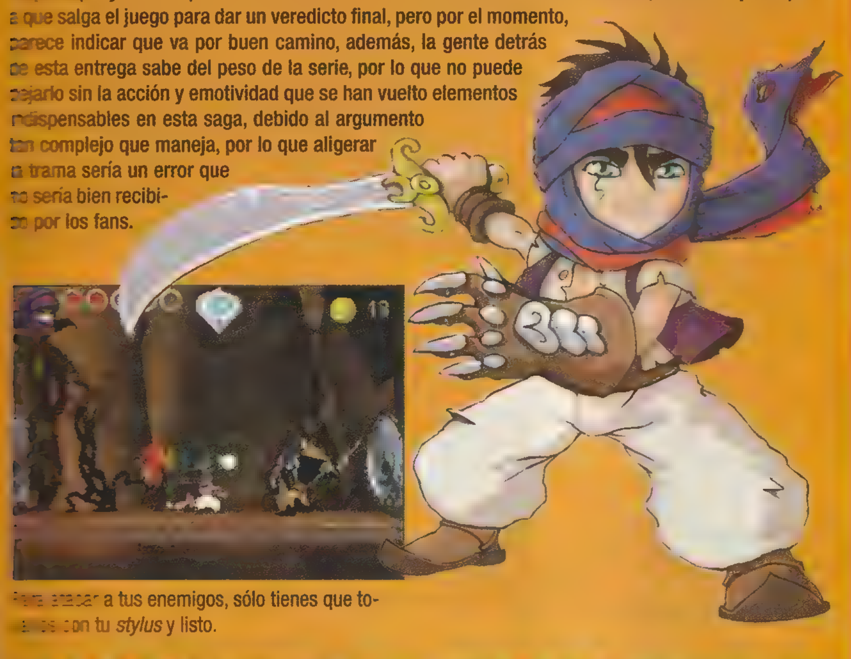


Los saltos imposibles seguirán estando presentes en el desarrollo de la aventura del príncipe.

Estilos para todos los jugadores

Es evidente que lo primero que se nota en este título es el cambio de aspecto que tiene tanto el príncipe como todo su entorno, el equipo detrás del juego ha dejado de lado la oscuridad que venía mostrando la saga desde **Sands of Time**, en esta ocasión han optado por un diseño más colorido, en el cual el príncipe parece un niño, y no el adulto agresivo al que estábamos acostumbrados a ver tanto en GameCube como en Wii.

Esto ha provocado bastante polémica, ya que los seguidores del juego esperaban ver una aventura con un corte tradicional, y no lo que parece será el producto final. Habrá que darle el beneficio de la duda a Ubisoft, ya que puede ocurrir lo mismo que con **Zelda: Wind Waker**, que todo mundo criticó en un principio y al final quedaron encantados con su historia. Por todo lo anterior, tenemos que esperar a que salga el juego para dar un veredicto final, pero por el momento, parece indicar que va por buen camino, además, la gente detrás de esta entrega sabe del peso de la serie, por lo que no puede dejarlo sin la acción y emotividad que se han vuelto elementos indispensables en esta saga, debido al argumento tan complejo que maneja, por lo que aligerar la trama sería un error que no sería bien recibido por los fans.



Para atacar a tus enemigos, sólo tienes que tocarlos con tu *stylus* y listo.



[illegible] es que encontrarás serán exclusivos [illegible] para Nintendo DS.



A pesar de su aspecto, la dificultad seguirá estando presente en al aventura.

Para esta versión de Nintendo DS se ha tomado el género de las plataformas para desarrollar la travesía, por lo que tendrás que saltar, correr, brincar y atacar para terminar cada uno de los niveles. Debemos decir que por lo visto hasta ahora, pareciera que tomaron como base los mundos de **Rayman**, ya que es muy similar a la recopilación que saliera hace un par de años para el Game Boy Advance del héroe sin articulaciones en su décimo aniversario.

Controlar al joven será un nuevo reto para sus fans, ya que al parecer no vamos a usar el Pad ni botones, sino que basta con el *stylus*, para controlarlo; tanto para avanzar como atacar, todo quedará programado en acciones mediante la pantalla táctil, algo parecido a **Ninja Gaiden** para el mismo sistema, pero en esta ocasión simplificado a una perspectiva en 2D.



El color ha invadido a Persia, dejando de lado el ambiente oscuro y violento de entregas pasadas.

Una nueva dinastía

La apuesta de este nuevo **Prince of Persia** es arriesgada, ya que la serie nunca ha tenido demasiadas evoluciones o cambios en su estructura, y cuando se intentó hacerlo la saga fue dañada; pero tenemos confianza en Ubisoft, conocen muy bien el sistema, por lo que es más seguro que hagan un buen trabajo y la franquicia consiga una subserie excelente para el Nintendo DS. Por otro lado, al ver lo inesperado de esta anuncio, nos preguntamos si ya estarán trabajando en algo para Wii en relación con esta saga, ojalá, porque la plataforma es ideal para el género, pero bueno, esperemos pronto tener buenas noticias para todos ustedes en ese sentido.



Prepárate para enfrentar grandes batallas donde la habilidad será tu mejor arma.

CN profile Blinky, Pinky, Inky y Clyde

Los cuatro *fantásmicos*

Junto con **Mario**, **Sonic** y los **Space Invaders**, **Pac-Man** es uno de los íconos más representativos de los videojuegos; pero muy pocos le han dado el valor correcto a los villanos que han sido la pesadilla de los jugadores de este clásico de los laberintos. **Blinky**, **Pinky**, **Inky** y **Clyde** son los cuatro enemigos que han acompañado a **Pac-Man** en la mayoría de sus juegos desde 1980 y fueron creados por el gran Toru Iwatani. Vamos a conocerlos mejor para que veas que no son nada más cuatro pestes a las que hay que odiar.



Blinky (Apodo: Shadow)

Él comienza al principio de cada nivel con la misma velocidad que sus compañeros, pero después de que **Pac-Man** come cierta cantidad de puntos, su velocidad se incrementa considerablemente; este cambio se da con mayor rapidez conforme vas progresando en el juego. Este es el fantasma que podemos considerar como el líder de la banda.



Pinky (Apodo: Speedy)



No te vayas a dejar llevar por el color de este enemigo, pues Pinky es bastante truculento; a diferencia de sus congéneres ectoplásmicos, **Inky** y **Blinky**, **Pinky** tiene la tendencia de siempre rodear los obstáculos al contrario de las manecillas del reloj, esto actúa a favor de los fantasmas, pues así pueden cerrar la trampa y atrapar a **Pac-Man**.

Inky (Apodo: Bashful)



Él no es tan rápido como **Blinky**, pero tiende a actuar de manera errática, así que es difícil predecir cómo va a reaccionar. Hay rumores del porqué de su comportamiento; no se sabe si es porque no es tan valiente y cambia de rumbo cuando **Pac-Man** se acerca a él; sea como sea, es peligroso por ser tan impredecible.

Clyde (Apodo: Pokey)

Este es un fantasma totalmente enigmático; no se sabe si es muy despistado o de plano no ve bien; realmente él no persigue a **Pac-Man**, sino que deambula sin una ruta específica; el lado bueno es que puedes burlarlo con facilidad, pero como reacciona distinto, crea conflicto en la predicción de los movimientos de los demás fantasmas.



Este es el arte -aunque no muy bueno- de la Arcadia de **Ms. Pac-Man**; no se especifica cuál de los fantasmas persigue a la heroína.

Más acerca de los fantasmas

Inicialmente, los enemigos de **Pac-Man** eran conocidos como "monstruos", pero se hicieron famosos como fantasmas por razones obvias, específicamente porque en la versión de Atari 2600, debido a las limitantes del sistema, ellos parpadeaban dando la impresión de ser seres incorpóreos. Con el paso del tiempo, han aparecido más personajes como **Sue** (la primera fantasma femenina), quien reemplazó a **Clyde** en **Ms. Pac-Man**; posteriormente, **Sue** cambió a ser de color morado y **Clyde** regresó a ser el anaranjado.

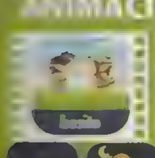
Movilisto
Busca más contenido en:
www.movilisto.com.mx

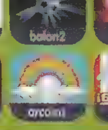
EL IMPERIO LLEGA A TU CELULAR
Y recibe el tono, animación y sonitono de la galaxia más lejana.
Envía NINGALAXIA al 22333
$ 50.00 iva inc.

El tono y las imágenes del murciélago más famoso
$ 50.00 iva inc.
Envía NINBAT al 22333

ANIMACIONES 81818

Envía espacio y el de la animación que quieras al 81818 Ejemplo:







huelga, balon2, latidos, galin, fido1, encantas, barrecho, pirata, arcoiri, duerme, side, dragon24, gotalocka, sombras, tequiero2, aguila, cabeza, vuelo, caky, intelectual, vacaluna, fido6, apesta, colmillos, mago, dragon, abrazo

TONOS NOMBRES 81818

Envía espacio y el de la animación que quieras al 81818 Ejemplo:

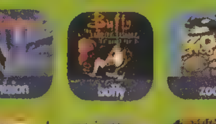



garra, playa, dragon, oro, Octavio, Susana, JORGE, DANIEL

JUEGOS PREMIUM 44222

Envía espacio y el del juego que quieras al 44222 Ejemplo:









attack, racing, lee, global, auto, garfield, mision, buffy, zoo, total, ronal5, euro, phantom, lee2, teddy, rambo

MUSICA 81818

Envía espacio y el CODIGO que quieras al

TOP 10

Costo x sms $ 15.00 iva inc

nombre código

Perdóname / La Factoría
Estos celos / Vicente Fernández
Hotel California / The Eagles
Me muero / La 5ª estación
Metrosexual / Amandititita
/ Arrolladora Banda el Limon
Todo cambió / Camila
Ella y yo / Aventura y Don Omar
Te quiero / Nigga
Imagine / John Lennon

LO NUEVO

Colonia 2007 / Enur feat. Natasja
Perdono y olvido / Pepe Aguilar
No puedo olvidarte / RBD
No te quiero nada / Ha-Ash
Memorama / Allison
Monsoon / Tokio Hotel

LO MEJOR

Mírame / Jenni Rivera mirame
/ La Arrolladora Banda El Limon
Los Alegres de la Sierra
Soy así / Valentín Elizalde
Mi credo / K-Paz de la Sierra
Yo por él / Yuridia

CINE Y TV

Smallville (Save me) / Remy Zero
(My heart will go on) / Celine Dion
Hakuna Matata (El rey león) / Disney
(Marcha Imperial) / John Williams
(Tubular Bells) / Mike Oldfield
El bueno, el malo y el feo / Ennio Morricone
X-files / Mark Snow

SONITONOS

espacio el CODIGO al 81818

nombre código

TOP

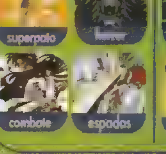


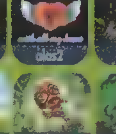
carta4, dragon, carta2, superpollo, combate, espadas

FONDOS 81818

Envía NINFONDO espacio y el CODIGO del fondo que quieras al 81818 Ejemplo:

Costo x sms/$ 15.00 iva inc.






budu1, hostil, gatito, valor, furia, oddie, perroorejas, besito, babyspi

TEXTOS 22333



COMBOS 22333



JUEGOS 54040

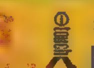
Todos los juegos requieren $ 30.00 iva inc

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras



cocos, lovers, cupido, cat, crash, colegio, indianahuga, cazador, hugapesca, diamantes, ultra, loco, cincoenraya, ahorcado, jungla, rally, solitario, escuadron, wing, air, formula1, motos, shadow, vibora, terremoto, governator, bloques, fut2006, burbujos

Prohibida la reproducción total o parcial del contenido. Para poder descargar juegos, tonos polifónicos e imágenes a color, tu equipo debe ser y tener configurado. Atención a Clientes TELCEL para la activación correspondiente. Para conocer la de tu celular visita: Los cargos ocurren automáticamente y no hay devolución. TELCEL no es responsable del servicio, contenido y publicidad. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM. Responsable del servicio: Horario de atención. Si quieres regalar nuestro contenido asegúrate de que el equipo al que envías tenga crédito, sea compatible, y tenga que el cargo se hará inmediatamente a tu celular. aplica solo el por lo que los precios quedan de la siguiente manera,

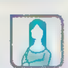


sólo usuarios
telcel





La afamada serie de Natsume llega al Nintendo Wii en una aventura más en donde debes saber valorar el arduo trabajo de la granja. Harvest Moon es una de las franquicias que a pesar de ser un tanto repetitivas, siempre terminas jugándolas. Sigue leyendo y verás a qué nos referimos.







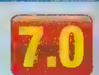








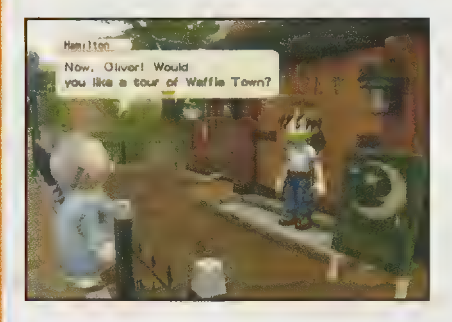




¡Es hora de ponerse a trabajar!

La serie de granjeros que se casan llega al sistema casero estrella en una nueva aventura llamada **Tree of Tranquility**, la cual es la primera en ser desarrollada exclusivamente para el Wii. Si ya has jugado algún título de **Harvest Moon**, te sentirás justo como en casa, pues conserva todas las características que ya son tradicionales en estos juegos: cultivar, cosechar, criar ganado e inclusive casarte con esos elementos que ya son obligatorios en cada entrega; pero como siempre, Natsume ha incluido nuevos personajes, historia y cosillas extras para hacerlo más recomendable y atractivo para todos. Prepara tu azadón y tus semillas, pues vamos a ver qué tanto tiene para ofrecernos **Tree of Tranquility**.





Un árbol y una diosa...

Primero debes elegir si vas a controlar a un chico o chica; cualquiera que sea tu decisión, tu personaje vivirá en una isla en donde residen una diosa y un árbol. Como siempre, debe haber una problemática para darle sabor a la historia, así que el árbol misteriosamente se seca, por lo cual la diosa desaparece. Tu misión es restaurar la magia de la isla para que la diosa regrese y su árbol viva de nuevo. A diferencia del 99.9% de los **Harvest Moon** anteriores, en **ToT** no heredarás una granja, ni la alquilarás; aquí pasarás los primeros días en la pensión del pueblo; durante este tiempo aprenderás las labores de la granja y podrás conocer mejor a la gente. Posteriormente, el alcalde te ofrece una pequeña propiedad.

¿Granja o zoológico?

Una de las características que distinguen a **Tree of Tranquility** de los **Harvest Moon** comunes es la fauna tan diversa que tendrás oportunidad de adquirir. Al ser una granja podrás tener gallinas, vacas, ovejas, perros, caballos, gatos, etc. Pero adicionalmente a todos estos animalitos, también podrás tener avestruces, monos, osos, perros salvajes, pandas, pingüinos, tortugas, conejos, ardillas y otros más. Para poder tener animales salvajes tendrás que visitarlos continuamente y llevarles las cosas de comer que más les gusten, así irás ganando su confianza y podrás llevarlos a casa posteriormente. Una vez que tengas en tu poder a los animales domésticos o salvajes, podrás cuidarlos y entrenarlos para que valgan más y puedas venderlos o inscribirlos en los distintos concursos de la isla. Estos acompañantes pueden morir por la edad, pero esto no te afectará a ojos de la gente del pueblo; pero sí lo hará si llegan a fallecer por la desatención.



Compañía: **Natsume**
Desarrollador: **Marvelous Interactive**
Categoría: **Aventura**





Toda una vida en tu Wii



La característica más notable de esta serie de juegos es el desarrollo y personalización que puedes tener con tu granjero o granjera. Para cada género hay ropa distinta diseñada para cada estación del año, además de que puedes comprarle más ropa al sastre para tener más variedad en tu indumentaria; incluso también puedes ir decorando tu casa como quieras con sillas, sofás, televisor y otras cosas. Dentro de la gente del pueblo podrás conocer a esa persona especial con la que algún día te casarás. Son diez jóvenes disponibles para elegir (cinco chicos y cinco chicas), pero recuerda que debes primero ganarte su corazón antes de que realmente te digan que sí; una vez que estén casados, tu pareja te ayudará con tus tareas y el hijo que tengan te apoyará en la granja también.





Controla tu vida

El control de Wii te servirá tal y como si fuera una herramienta; puedes cortar árboles, destruir rocas, regar las cosechas, usarlo como caña de pescar y más. El cosechar es algo fundamental en Harvest Moon; entre las tareas que debes realizar diariamente la más importante es regar las plantas, pues de otro modo perderás cosechas enteras. Como ya te dijimos, no podrás comenzar con la labor de granjero desde el principio, pero una vez que tengas tu granja, no deberás descuidarla por nada.



Cosechando frutos

Harvest Moon: Tree of Tranquility es uno de los mejores títulos de la serie hasta ahora; tiene todos los elementos que han hecho grande a esta serie, pero indudablemente lo que más nos parece genial es que han simplificado ciertos detalles para hacerlo más sencillo de aprender a jugar y que sea más atractivo para todo público. Eso sí, no podemos dejar de mencionar que si de plano jamás te han gustado estos juegos, **Tree of Tranquility** no será la excepción; requiere de tiempo y bastante dedicación para lograr una vida fructífera en este mundo virtual.



Cosechando curiosidades

- La agricultura fue desarrollada hace aproximadamente 10,000 años, y ha tenido notables progresos desde que se comenzó a practicar.
- **Harvest Moon**, conocida en Japón como **Bokujou Monogatari** (literalmente "Historia de granja") es una serie que se ha mantenido vigente desde que fue creada por **Yasuhiro Wada** en agosto de 1996.
- El hombre no es la única especie que se dedica a la agricultura; algunas hormigas siembran y cultivan hongos pequeños, que son la base de su alimentación.

Los expertos comentan...



MASTER

A diferencia de Panteón, para mí los **Harvest Moon** siempre me han agradado, representan un buen reto, ya que el tener la granja en buen estado y además lograr una buena vida social no es algo fácil, pero lo mejor es la magia y tranquilidad que transmite. Pero si quieres algo totalmente nuevo, checa **Rune Factory**, el cual sí es la verdadera evolción de esta popular franquicia de Natusume.



CROW

No hay mucha diferencia entre ésta y las demás versiones, pues básicamente se conserva la idea principal, agregando algunas variantes. **Harvest Moon** es un título interesante, podría mantenerte entretenido por un largo rato, pero por otra parte, llegaría a ser monótono, pues luego de tantas adaptaciones, no hemos visto un despegue completo. El factor diversión resulta a través de las actividades diarias.

PANTEÓN

Tal vez para algunos sea lo máximo, pero al menos a mí no me gusta que me quieran vender lo mismo disfrazado con una "nueva" historia que termina siendo la misma desde que conozco los **Harvest Moon**. Sólo lo puedo recomendar para quien tiene sangre de granjero, pero para quien quiere algo en realidad nuevo, mejor decídanse por **Sam and Max**, ¡eso sí que es algo novedoso!



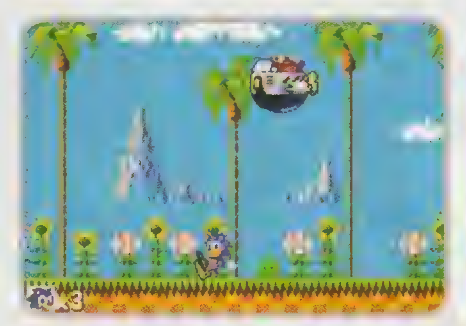
Rápidamente, el Wii se coloca como una de las mejores plataformas de juego para vivir la intensidad de títulos nuevos y, por supuesto, los clásicos a través de la Consola Virtual, checa los siguientes títulos:

Sonic The Hedgehog

Sega Master System (1991)
En CV desde: 04/08/08
Wii Points: 500

¡CONOCE A SONIC TAL Y CÓMO SALTÓ A LA FAMA!

Cuando estaba iniciando la guerra de consolas entre el SNES y el Sega Genesis, **Mario** continuaba compitiendo en contra de un fuerte rival llamado **Sonic** (un puercoespín de color azul quien recorrería múltiples escenarios con sus tenis rojos), que superó en mucho al no tan popular **Alex Kidd.** La versión para Consola Virtual está completamente basada en la entrega original de Sega Genesis y ésta a su vez es una recreación del primer **Sonic** que apareció en el Sega Master System. Peor, no se trata de una copia tal cual, pues aquí se incluyen nuevos escenarios, jefes, algunas zonas diferentes y un nivel de mapa extra. La diferencia más notable es la aparición de las Chaos Emeralds que debes encontrar en ciertas partes del juego.





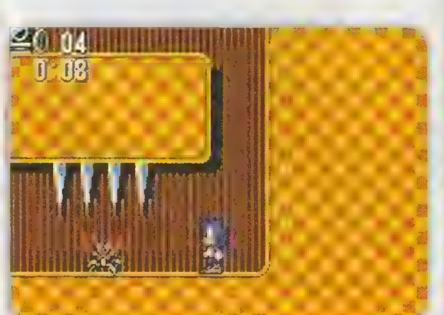
Prepara tus mejores zancadas porque en **Sonic The Hedgehog** tendrás la oportunidad de recorrer seis "Zonas" (incluyendo sitios especiales que únicamente estuvieron disponibles en la versión de Sega Master System) y pelear contra el malvado **Dr. Eggman** (o **Dr. Robotnik**, como también se le conoce) al final de cada Zona. La historia no es tan explosiva como el *gamplay* y describe cómo el Dr. Eggman está capturando a una serie de animales para introducirlos en robots que pretendé utilizar para dominar al mundo; es por ello que Sonic deberá atar bien sus agujetas para rescatar a las criaturas y detener al doctor demente.





Gráficamente no hay cambios (ni en el *gameplay*) pero lejos de ser algo negativo, es totalmente positivo, pues nos muestra uno de los mejores títulos del puercoespín, tal y como lo jugamos hace más de 15 años. Aquél entonces no se caracterizaba por excentricidades, simplemente deversión y en **Sonic** sólo debías guiar al personaje a traves de múltiples cursos en 2D que se conformaban de campos extensos con túneles y circuitos llenos de rampas, círculos y demás figuras que bien podrían ser parte de una impresionante montaña rusa. De cierta forma, te recomendamos que le eches un ojo a esta aventura para que disfrutes aún más la nueva entrega de **Sonic Unleashed.**





A diferencia de otros títulos de la serie, aquí sólo podrás controlar a **Sonic**, siendo su poder el correr a velocidades impresionantes. Durante tu recorrido, podrás recolectar múltiples aros de color dorado, los cuales te servirán para protegerte de los atauqes de tus enemigos; digamos que formarán tu campo de fuerza, sin ellos... quedarás tan vulnerable como ratón en un nido de serpientes; pero si logras llegar al final con 50 anillos, serás acreedor al Giga Ring, que te transportará a un nivel de bonus. Nuestro espinoso amigo utilizará sus características para derrotar a cientos de enemigos que hallará a su paso, saltando sobre ellos y destruyéndolos al convertirse en una poderosa y letal esfera. Obviamente, en cada ocasión que llegues a la meta de alguna zona pelearás en contra del **Dr. Eggman,** quien te estará esperando con alguna de sus creaciones mecánias.



En resumen, tal vez no se trate de un juego con gráficos despampanantes como a los que probablemente estés acostumbrado ahora, sin embargo, concentra toda la diversión de la simplicidad de antaño que tanto nos divertía. De hecho, no necesitas ser un jugador experimentado, pues basta con que pongas el control en tus manos y realices los movimientos básicos como correr, saltar y dirigir.



Sonic siempre fue un duro competidor de **Mario,** aunque cada uno de estos personajes contaba con su propio estilo de juego, tenían sus similitudes, pero realmente, siempre hubo fans para ambos héroes. Así que haz una buena inversión y descarga este clásico ahora en la Consola Virtual, estamos seguros que vale hasta el último centavo.

Art of Fighting 2

NEOGEO (1994)
En CV desde: 28/07/08
Wii Points: 900

CONVIÉRTETE EN EL REY DE LOS PELEADORES

En las Arcadias, los títulos de pelea competían por ver cuál era el mejor exponente, y a su vez el favorito de la exigente comunidad de videojugadores; por un lado teníamos el éxito de **Street Fighter** y **Mortal Kombat**, sin embargo, SNK seguía cosechando éxitos con sus franquicias de peleas, siendo **Art of Fighting** una de las más populares y que tuvo una secuela que será de la que hablaremos en esta ocasión. **Art of Fighting 2** reúne a luchadores como **Ryo Sakazaki**, **Robert García**, **Jack Turner**, **Yuri Sakasaki** o **King**, y cada gladiador cuenta con su propio estilo de combate, que puede ser karate, boxeo, esgrima, sumo, muay thái o incluso ninjitsu.

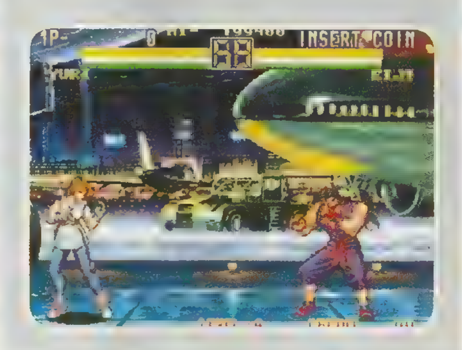
En total, son doce personajes que competirán por el título en el torneo de peleas más rudo de todos: **King of Fighters**. Cada luchador tendrá distintas técnicas especiales en su repertorio, que te serán útiles para derrotar al contendiente; el modo de activar los poderes es similar a **Street Fighter**, es decir, combinaciones únicas de botones y movimientos del pad; estas acciones, a diferencia de otros juegos donde la intensidad la define el botón que presiones, se vuelven más o menos poderosas dependiendo de cuánta energía tengas acumulada en tu barra de poder; lógicamene, cada acción que realices te costará un poco de la barra, así que tendrás que pelear nuevamente para restaurarla a través de tus ataques, defensa o iniciativas durante el combate. **Art of Fighting 2** es uno de los precursores a lo que también conocemos como **The King of Fithers**, así que aquí podrás conocer un poco de la trayectoria de estos poderosos gladiadores.

Otro detalle que altera el poder de los ataques es el "timing", es decir, el momento preciso en que oprimas el botón, que incluso podrás usar al momento de defenderte de los golpes enemigos; si presionas en el instante adecuado, esquivarás los ataques. **Art of Fighting 2** se considera como uno de los grandes de NEO GEO y ahora ya lo podrás tener en la Consola Virtual ya que en su momento, cuando salió para Super Famicom, sólo se quedó en Japón.

Lógicamente, la adaptación que descargarás para la Consola Virtual es la misma que jugaste en Arcadias, con toda la calidad gráfica y sonora de su versión original y no de las recreaciones hechas para consolas caseras. Lo anterior resulta interesante, pues así no se pierde ningún aspecto del juego y podrás disfrutar de cada detalle que viviste hace años cuando estuvo por primera vez en exhibición.







Axelay

SNES (1992)
En CV desde: 12/11/07
Wii Points: 800

REVIVEN LOS CLÁSICOS DEL SUPER NINTENDO

Para estas fechas, ya no son tan comunes los *shooters* de aviones o naves espaciales; quizá veamos uno que otro nuevo) para WiiWare o en Wii/NDS, pero cuando era su época dorada aparecieron títulos bastante sobresalientes como **Axelay**, que nos mostraba un espectacular uso del modo 7 para el Super Nintendo, es decir la capacidad de simular escenarios con profundidad en una especie de tercera dimensión (también usado en **Indiana Jones**, **Final Fantasy II** o **F-Zero**). A pesar de que existen otros juegos como **R-Type** o **Ikaruga**, **Axelay** sigue siendo de los más populares por su intensa sensación de combate.

En **Axelay**, unos misteriosos alienígenas han invadido un planeta de nombre Corliss (similar a la Tierra) y actualmente están drenando sus recursos. Para evitar que la catástrofe se vuelva de dimensiones de peligro total, tú debes tomar el control de una nave prototipo que se conoce como Axelay y usar su amplio arsenal para enfrentar a las fuerzas enemigas. El juego cuenta con múltiples escenarios repletos de acción (ya sabes, obstáculos y cientos de balas que tratarán de derribarte), desde planetas alienígenas hasta enormes estaciones espaciales, mientras encuentras la ruta para llegar al cuartel de los invasores.

Como última esperanza de los habitantes de Corliss, deberás ser cuidadoso y evitar distraerte por los múltiples objetos que cruzarán por el escenario, así como por la buena calidad de gráficos que podrás apreciar desde el inicio y, por supuesto, la música que te pondrá la adrenalina al máximo, justo para sobrevivir a esta guerra y demostrarle a los invasores quién es el que manda.

Para que te des una idea de la buena calidad que Konami empleó en este título, te comentamos que tuvo a gente importante en su desarrollo, quienes posteriormente formaron Treasure Co. Ltd. para dar vida a excelentes juegos como **Ikaruga** o **Sin and Punishment**. Así que no tienes más pretextos para no jugar un intenso título de combate aéreo y revivir las épocas doradas del SNES ahora en tu Wii.







Splatterhouse 2

Sega Genesis (1991)
En CV desde: 04/08/08
Wii Points: 800

UNO DE LOS JUEGOS MÁS POLÉMICOS Y TERRORÍFICOS AHORA EN LA CONSOLA VIRTUAL

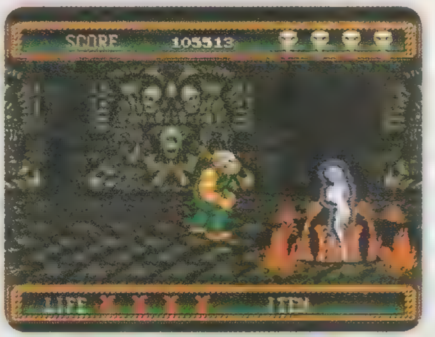
Hace algunos meses, la primera entrega de **Splatterhouse** llegó a la Consola Virutal con muy buenos resultados, y debido a ello la exitosa secuela para Sega Genesis ya está disponible para que continúes con la acción y horror que se vive dentro de cada habitación del juego y puedas luchar en contra de la invasión de extrañas criaturas, monstruos, fantasmas y alienígenas que estarán al acecho. La trama da inicio meses después de que escapas de la mansión en el primer **Splatterhouse**; si recuerdas, en ese entonces el héroe pudo derrotar al monstruo llamado **Hell Chaos**, pero su misión se vio oscurecida al no poder rescatar a su novia quedando todo inconcluso.

Ahora, algunos meses más tarde, retomarás el papel de **Rick**, quien encuentra por seguna ocasión la Terror Mask (Máscara del Terror) y debe utilizar sus poderes para rescatar a su amada Jennifer, quien sigue cautiva por los misteriosos poderes de las criaturas, comandadas por jefes especiales que hacen referencia a los horrores más aclamados de nuestra imaginación. La máscara le dice a **Rick** que su chica sigue con vida y que para rescatarla necesitará de su poder, así que el héroe vestirá nuevamente ese accesorio, ganando fuerza y habiliades sobrehumanas.

Splatterhouse 2 está disponible desde el pasado 4 de agosto en las descargas de la Consola Virtual a un precio razonable y será el primer título de categoría "M" que Nintendo publique en la lista de títulos retro para Wii. Su acción es en estilo side scroll, ambientado en una tétrica casona donde podrás esperar todo menos aburrirte.

Quizá pienses que se trata de un juego viejo que no compite en nada con las gráficas actuales, pero si tomas en cuenta el año en que fue distribuido, es un logro tremendo. Lo más significativo es la historia que, a pesar de haber sufrido unos cambios ligeros con respecto a la idea original, nos amplía el conocimiento sobre este fornido enmascarado que, como era clásico en aquella época, va en busca de su chica y se enfrenta a un sinfín de peligros.







Super Fantasy Zone

Sega Genesis (1992)
En CV desde: 21/07/08
Wii Points: 900

OTRO CLÁSICO DE SEGA GENESIS, QUE POR PRIMERA VEZ LLEGA A AMÉRICA

Esta entrega de la Consola Virtual se caracteriza por las secuelas, y para cerrar sin perder la misma línea, te presentamos **Super Fantasy Zone**, título que se hiciera famoso en Japón y Europa en los inicios de la década de los años noventa, pero que por alguna extraña razón no llegó a nuestro apreciado territorio. De hecho, la primera parte de este título ya está disponible también en la Consola Virtual y te recomendamos que le eches un ojo pues se catalogó como uno de los mejores títulos de su tiempo y capturó la atención de cientos de miles de fans en el mundo, tanto en su formato de Arcadia, como en las consolas caseras.

Super Fantasy Zone se desarrolla como un *shooter* en formato "side scrolling" en donde controlarás a **Opa-Opa**, un personaje curioso (en una pequeña nave) cuya misión es vengar la muerte de su padre. Para lograrlo, tendrás que pelear contra una gran variedad de generadores enemigos para abrirte camino hacia el guardián de nivel quien te espera para tratar de impedir tu objetivo. Al eliminar a los enemigos podrás conseguir algo de oro que puedes utilizar para comprar todo tipo de armas, mejoras para tus accesorios o equipo especial; pero recuerda que debes administrar bien tus fondos, pues cada jefe de escena requiere de objetos diferentes para derrotarlo, lo cual es un enorme reto a tus habilidades.

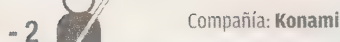
Visualmente nos recuerda mucho a los títulos de **Kirby**, pues los escenarios son muy fantasiosos y en diseños simples y coloridos. A bordo de tu nave tendrás que destruir a cada enemigo, planta u objeto que se aproxime y recolectar los premios que vayan dejando a su paso. El juego no requiere de mucha habilidad, pues su temática es bastante sencilla, pero eso sí, entretiene bastante.

Sí, tienes toda la razón, **Axelay** es un juego mucho más completo y de aspecto más profesional que disfrutarán bastante los jugadores experimentados, pero **Super Fantasy Zone** tiene como ventaja el tratarse de un título no muy complicado y que será del gusto de todo tipo de jugadores, sin importar lo apasionados que sean. Aquí no tendrás tantos peligros o balas persiguiéndote, pero podrás disfrutar de escenarios bastante animados.









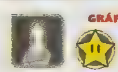
Compañía: **Konami** Desarrollador: **Konami** Categoría: **Aventura**

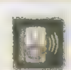
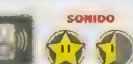


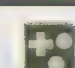
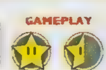


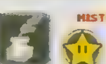
LOST in BLUE 3

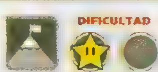
MUCHAS VECES EL PASADO RESULTA TAN TERRORÍFICO QUE PREFERIMOS BORRARLO DE NUESTRA MENTE, PERO EN ESTA OCASIÓN, EL RECORDAR, SERÁ LA ÚNICA MANERA QUE TENEMOS PARA AVERIGUAR EL POR QUÉ DE NUESTRO PRESENTE.



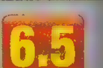









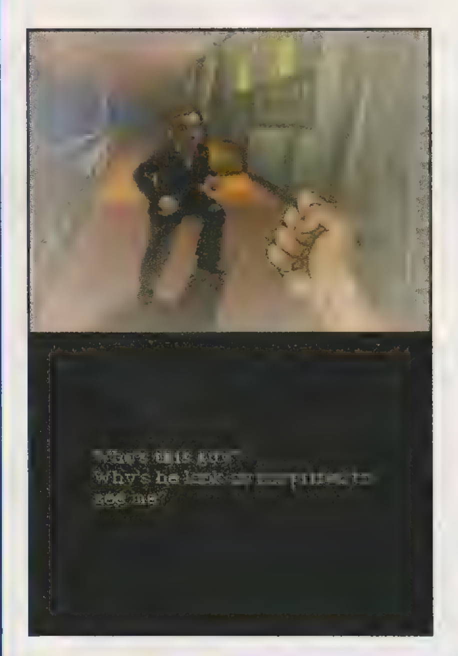
¡A NAUFRAGAR SE HA DICHO!

En el mundo de los videojuegos, las secuelas son el pan de cada día; lamentablemente, la gran mayoría son pan, pero con lo mismo. **Survival Kids**, la afamada serie de Konami, continúa con la temática de lo que pasaría si llegaras a naufragar en una isla paradisíaca en compañía de una bella chica; obviamente, este juego de simulación para el Nintendo DS mantiene la mayoría de los elementos que hicieron tan notables a las versiones anteriores, pero también tiene algunas cosas nuevas para hacerlo atractivo para todos los videojugadores. Vamos a darle una buena revisada para ver qué tanto tiene para ofrecernos **Lost in Blue 3** y si realmente vale la pena adquirirlo.



¿HISTORIA O PRETEXTO?

Un lujoso crucero de pasajeros se ha perdido en el mar; los aparentemente únicos sobrevivientes, un chico y una muchacha son llevados por las aguas a una isla desierta, pero por desgracia la impresión del evento ha despojado al chico de toda su memoria. Con la esperanza de que pronto serán rescatados, ambos jóvenes comienzan su aventura para sobrevivir a la tragedia, pero conforme va pasando el tiempo, notan que cada vez es más remota la posibilidad de regresar a la civilización; curiosamente, al ir explorando su nuevo y salvaje hogar, van encontrándose en diversas situaciones que van complicando las cosas. Sobrevivir no resulta tan sencillo como parece, mucho menos cuando algunos fragmentos de memoria van regresando a la mente del náufrago, como quién es y si fue él mismo quien provocó el incidente...



Como podrás darte cuenta, las partes del porqué y el rescate en todo naufragio son lo que menos importa; lo realmente interesante es lo que ocurre durante el tiempo en el que la o las personas pasan en un lugar desierto lleno de misterios y aventuras. **Lost in Blue 3** no es la excepción a la regla, y para ser sinceros, el hecho de que el protagonista haya perdido la memoria es tan irrelevante como preguntar si **Mega Man** usa pilas alcalinas o recargables. Este tipo de cosas son las que ayudan a situarte dentro de la historia y que pueda haber giros, pero llegan a ser tan repetitivas que ya te las esperas; es como cuando comienzas un RPG, sabes por default que el protagonista sólo tiene a uno de sus padres y que es noble de corazón...



¿Nuevo en la isla? ¡No te preocupes!

Nos enfocamos mucho en mencionarte al protagonista de **LiB3**, pero eso no quiere decir que las damas tengan un papel pasivo en este juego; al comienzo de la historia puedes elegir si juegas con **Sam** o **Claire**, pero más allá de sólo tratarse de una selección de género como en **Pokémon**, por ejemplo, en esta aventura encontrarás que cada personaje tiene sus ventajas y desventajas para realizar distintas cosas en la isla. Como podrás imaginarte, el objetivo principal es sobrevivir en ese lugar; para ello deberás hallar comida, agua potable, refugio, y por supuesto, ver la forma de obtener el elemento que dio al hombre el dominio como especie sobre el planeta: el fuego.

Sobreviviendo

Claro que no podrás mantenerte a una dieta de cocos bajo una tiendita de palitos en la playa; tarde o temprano tendrás que adentrarte en los territorios desconocidos de la isla para encontrar más cosas qué usar en tu favor; progresivamente hallarás a otros sobrevivientes, y dependerá del trabajo en equipo garantizar la supervivencia del grupo. Poco a poco aprenderás muchas cosas de gran utilidad, como el tipo de comida que no te satisface del todo, los materiales que se pueden aprovechar mejor y en dónde hay más y mejores elementos para subsistir. También puedes tener nuevos sitios para pasar la noche, pero no creas que tu nueva residencia ya tendrá todos los servicios y estará amueblada; tienes que construir nuevo mobiliario para hacerla lo más habitable posible.

Personajes

¿Recuerdas lo que dijimos acerca de las cosas predecibles? Pues no es que queramos siempre estar en contra de la repetición, pero es que una cosa es aprovechar un par de similitudes y otra que los clichés sean tan, pero tan obvios. Es como ver un programa de adolescentes de EUA: ya sabes que siempre está el güerito galán, la chica bonita y de buen corazón, el patiño, el chavo fuerte y serio, el negrito de lentes que sabe mucho y un oriental experto en tecnología; lo mismo pasa en **LiB3**, pero tú mismo notarás a qué nos referimos.

Claire

Ella es una chica rubia de 17 años que iba en el barco para cantar en la cena de gala; es de carácter curioso y alegre, pero no es exactamente una gran atleta. Ella se reúne con su novio en la isla, pero las cosas no van tan bien como se esperaba.

Sam

Este joven de cabello castaño y 17 años no recuerda nada, ni siquiera su nombre, pero la chica que conoce en la isla lo llama **Sam**, así que por vía de mientras está bien. Él es muy precavido y sabe mucho acerca de vivir a la intemperie, casualmente algo de gran utilidad en una situación como ésta.

Kumiko

Esta niña de 13 años es un genio, sabe mucho de máquinas y ciencia. Ella es muy callada y además una experta en la cocina, y todo parece indicar que llegó a esa isla por su propia voluntad, pero ¿cuál es la razón?

James

A sus 15 años, este negrito es lo que se podría considerar como un héroe; tiene un fuerte sentido de la justicia y cree en el juego limpio; además es un gran artista marcial que ha ganado varios torneos. Antes de la catástrofe con el crucero, él presenció un incidente muy sospechoso.

Curiosidades

* Un náufrago es una persona que es llevada por el mar a la costa; comúnmente esta situación es a causa del hundimiento de un barco o algún otro medio de transportación.

* Hay algunos casos en donde las personas prefieren quedarse en islas remotas para escapar del mundo, o bien, porque son perseguidas por algún crimen.

* La obra más popular acerca de un náufrago tiene uno de los títulos más largos de la literatura: *The Life and Strange Surprising Adventures of Robinson Crusoe, of York, Mariner: Who lived Eight and Twenty Years all alone in an un-inhabited Island on the Coast of America, near the Mouth of the Great River of Oroonoque; Having been cast on Shore by Shipwreck, where in all the Men perished but Himself.* Hoy en día, **Robinson Crusoe** es la forma más simple y conocida de esta novela.

Este es uno de esos juegos que no hay tanto problema dejarlos pasar; si ya jugaste una de las versiones, entonces ya los conoces todos.



Niñera por partida doble

Siempre es molesto tener que estar cuidando a un personaje como si fuera un zombi. Pues en **Lost in Blue** 3 duplican esta divertida actividad. Para que tus compañeros no mueran de hambre o sed, hay que estarlos llevando hacia la comida o agua, pero lo peor es que debes hacerlo por separado. A diferencia de un RPG, en donde traes a todo tu equipo siguiéndote, aquí tienes que ir por uno de tus amigos, llevarlo hasta el objetivo y regresar por el segundo para repetir la operación. Esto no es solamente aburrido, sino que también le quita mucho sabor al juego, pues después de un par de veces de ir y venir constantemente, te cansas y terminas apagando el NDS. Ahora bien, si en realidad esto no es una molestia para ti, entonces estamos seguros de que te sentirás como en casa trayendo de un lado a otro a tus amigos náufragos.



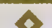
Dèja Vu

Hay varios detalles que hacen interesante a **Lost in Blue 3**, pero realmente podemos concluir que es sólo una nueva versión y ya; la mayoría de las personas que se interesen por este título es porque ya jugaron previamente alguno de los otros anteriores. Hay varios minijuegos afines a las actividades en la isla como cocinar y cazar, pero estos elementos, al igual que la música y la mayoría de los escenarios, son extremadamente parecidos a **Lost in Blue** 1 y 2; casi podríamos decir que estamos jugando la misma aventura. Si eres de las personas que compran todas las versiones de **Pokémon** o de **Mega Man Battle Network**, entonces no tendrás problemas con esto; pero si exiges que una secuela tenga cosas más distintas, entonces mejor ni lo intentes, realmente no hay sorpresas.





Náufragos de la pantalla





- ***Cast Away*** es una película de 2000 en donde **Tom Hanks** interpreta a un empleado de FedEx que tiene que sobrevivir en una isla deshabitada del Pacífico Sur; una de las mejores historias del género.
- ***The Blue Lagoon*** es una novela publicada en 1908 (la primera de una trilogía), la cual fue llevada al cine con el mismo nombre en 1980; la trama es de dos niños que tienen que sobrevivir en una isla, muy al estilo de **Lost in Blue**.
- ***Gilligan´s Island*** es un programa de TV que salió al aire de 1964 a 1967, en donde veíamos las peripecias de varios náufragos con relativo humor.
- ***Lost*** es una serie televisiva de 2004 que tuvo mucho éxito por su temática seria e intrigante (nada que ver con las boberías de **Gilligan**).

Los expertos comentan...



Master

Desde que salió el primero de estos juegos, me gustó mucho el concepto que manejaron, ya que no recibes ayuda para lograr completar las acciones del título, al menos no de manera tan obvia, todo es por medio del instinto, situación que te adentra a la aventura como pocas veces se ha logrado. La pantalla táctil también tiene que ver en el éxito de la serie, ya que permite realizar acciones básicas de una manera sencilla, sin que pierdas tiempo aprendiendo largos comandos.



Crow

Ya podemos decir que esta franquicia tuvo más entregas que **La Laguna Azul** y hemos visto como los pequeños aventureros han crecido para encontrar nuevas actidiades que les lleven a pasar una mejor vida en esa paradisiaca pero rutinaria isla. Básicamente se trata de una actualización a la versión anterior, apoyada de mejores efectos visuales, pero carece de una trama que pueda atraparte como ocurrió en la primera aventura, donde los personajes, a persar de ser pocos, tenían más acción dentro de la isla.

Panteón

Los **Lost in Blue** nunca han sido mi máximo, pero con la salida de la tercera versión, se están ganando el lugar en mi lista de exclusiones. Si jugaste alguno de los anteriores **LiB**, no serás sorprendido para nada, pues no incorpora realmente nada nuevo a la serie. Enfocando toda la objetividad del universo, el juego no es malo, simplemente que es igualito al anterior; en cuestión gráfica no hay mucho avance, y los clichés tan forzados hacen que de plano ni me den ganas de terminarlo... ni comenzarlo.



NEX 2008
LATIN AMERICA

Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo de América, encabezó la presentación de la compañía en Panamá.

Los ejecutivos Cammie Dunaway y Bill van Zyll también intervinieron.

Por Toño Rodríguez

Apenas llegamos del E3 cuando recibimos por parte de Nintendo una invitación para visitar la ciudad de Panamá, para cubrir la segunda edición de NEX en su versión 2008. Así es, este evento exclusivo de Nintendo dedicado a la prensa y retailers (detallistas) de Latinoamérica tomó de nueva cuenta a la ciudad que lo vio nacer; ahí, la compañía de **Mario Bros.** y algunos terceros como SEGA, THQ, Ubisfot y EA llevaron todas sus novedades mostradas durante el E3 de Los Ángeles; incluso hubo alguna que se dio el lujo de mostrar algo totalmente nuevo para las fechas en las que se desarrollo NEX.



Primer día de actividades

Para el día de apertura de NEX, las compañías desarrolladoras para Nintendo tuvieron el tiempo de mostrar sus títulos de lanzamiento de temporada. Todo esto se llevó a cabo en uno de los salones del hotel en donde la experiencia Nintendo tuvo su sede. A diferencia del año anterior, en donde nos tuvimos que desplazar a distintos lugares para la cobertura del evento, para esta edición todo se hizo en un mismo sitio, lo que facilitó la logística del mismo. Una vez dada la bienvenida por parte de la gente de Latamel, la primera compañía que hizo sus anuncios fue Activision con el lema "Guitar Hero Rocks Panama"; ellos comentaron de la importancia que tiene para las compañías desarrolladoras el acercase al mercado latino, por medio de estos eventos y de la prensa; además nos presentaron avances exclusivos de **Guitar Hero World Tour**. La compañía que le siguió fue Ubisoft, quienes exhibieron como uno de los títulos más fuertes a **Rayman Raving Rabbids TV Party**, el cual está buenísimo ya que uno termina haciendo cosas muy chistosas y raras con la Balance Board. ¿Qué cosas? Bueno, balancearnos por la nieve sentados en la tabla. Ubisoft también está apoyando muy fuerte la línea "Imagen", de la cual ya te hemos hablado aquí.



Al igual que en E3, Wii Music fue de lo que más llamó la atención.

Esta es la segunda ocasión que se presenta La experiencia Nintendo "NEX" en la parte sur del Continente Americano.

Terminando la participación de Ubisoft tocó el turno de THQ, una de las compañías que ya están establecidas en México. Esta marca trae una gran variedad de títulos para las consolas de Nintendo; de los que más llaman la atención es el ya conocido **de Blob** y **WWE Smack Down VS Raw 2009**, que trae muchas innovaciones a diferencia de sus entregas pasadas; entre los cambios más significativos están las opciones en línea. Electronic Arts es una de las compañías que están apoyando más fuerte la idea de Nintendo en cuanto a expandir el mercado se refiere y las líneas Freestyle y All Play son la muestra; en Nuestra Portada verás más.

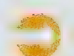
Las compañías siguen la línea de juego

Las opciones para los más chavos están en la línea de Disney; títulos como **High School Musical 3** y **Ultimate Band** son muestra de que los juegos de música están tomando un rol muy importante en el gusto de la gente. También presentaron la segunda parte de **Spectrobes** para el Wii y un título nuevo dedicado al personaje conocido de Disney: **Tinkerbell** (**Campanita** para los latinos). Una de las cosas que más nos sorprendieron del evento fue el anuncio del acuerdo de la distribución de los productos creados por BDA en latinoamérica. Pero, ¿qué es BDA? Esta es una compañía licenciada por Nintendo que se dedica a vender accesorios para las consolas de Nintendo, además de crear artículos que nos ayudan a mejorar y facilitar nuestra experiencia como videojugadores con estuches, protectores, audífonos, *Stylus*, cargadores y más, todo esto con la calidad que Nintendo establece para sus productos. Ellos se mostraron muy contentos de cerrar este acuerdo que nos beneficiará a nosotros. Esto es a grandes rasgos lo que las compañías hicieron durante el evento NEX en el primer día; para la segunda fecha de actividades los representantes de las marcas estuvieron en el piso de exhibición saludando a los asistentes.



Nintendo y su presentación

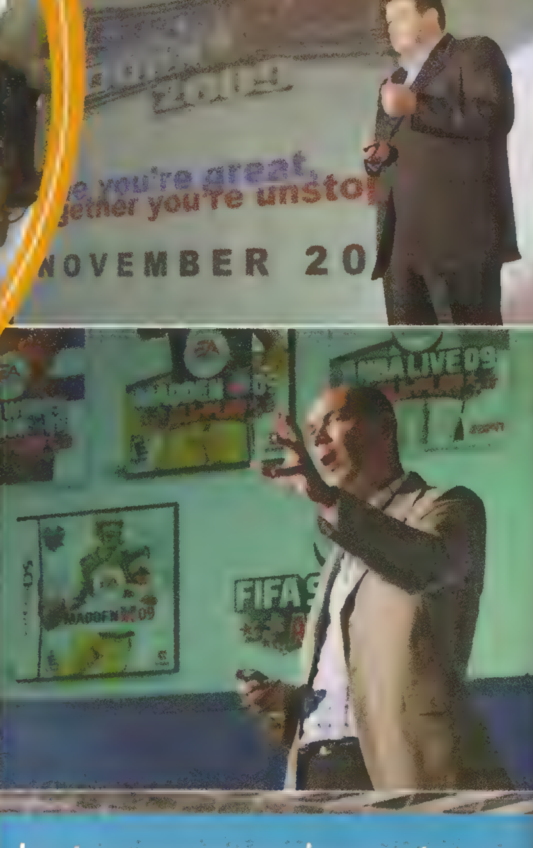
El inicio de actividades del segundo día fue la presentación encabezada por el presidente de Nintendo de América, Reggie Fils-Aime, quien expuso la idea de la compañía hacia un futuro, los números que la favorecen en relación con su competencia y los desarrollos de juegos que estarán disponibles en un futuro cercano. En esta conferencia pudimos ver de nueva cuenta el video explicativo de Katsuya Eguchi, productor de **Animal Crossing City Folk**, título que debutará el uso del WiiSpeak, el nuevo accesorio de Nintendo. Cabe mencionar que gran parte de lo que vimos en NEX fue lo que se presentó en el E3 del mes de julio; es benéfico que esto se dé así, ya que da una muestra de que los mercados son igual de importantes para Nintendo, aun sabiendo que los ingresos de cada uno son totalmente diferentes. Reggie es la primera vez que asiste a este evento en Panamá, así como también Cammie Dunaway, vicepresidente de Ventas y Marketing de Nintendo de América. Ella habló acerca de los juegos de Nintendo DS que han dado grandes números a la compañía; títulos como **Brain Age**, **Nintendogs**, **New Super Mario Bros.** y **Mario Kart DS** han sido parte fundamental del éxito del sistema portátil. También se mencionaron las cifras que ha alcanzado en ventas el NDS, el cual ha ido incrementando año con año su posicionamiento en los Estados Unidos, siendo éste una parte importante en los ingresos de Nintendo en los últimos años.



¡Buena experiencia!

Otra persona que también apareció por primera vez en NEX fue Bill van Zill, gerente general para Latinoamérica de Nintendo. Él está próximo a cumplir un año en el puesto que dejaron nuestros amigos radicados en Seattle, WA. (ciudad en donde estaban las oficinas para la región). Bill, a quien ya hemos entrevistado en algunas ocasiones, fue el encargado de anunciar y explicar **Super Mario Sluggers** y **Wario Land Shake it!**. Al terminar su exposición, Bill presentó a Jay Z Rodrigo, un compañero de la Treehouse de Nintendo, que explicó a gran detalle **Wii Music**, el título del cual ya te hemos comentado, y del cual muchos de los que lo ven en primera instancia tienen la misma idea, hasta que lo tienen en sus manos. Realmente sólo al experimentar esta idea de Nintendo podemos dar en realidad un veredicto, por tal motivo Nintendo lo llevó a NEX para que los *retailers* y prensa lo jugaran, conociendo realmente así el concepto del juego.

Podemos decir que fue un gran evento, se mejoraron muchas cosas en relación con su edición anterior. Esto es una línea de aprendizaje que mejorará con los años; esperamos de nueva cuenta estar en esta ciudad para cubrir la experiencia Nintendo en Latinoamérica.



Los terceros apoyan los eventos que Nintendo realiza en los diferentes países del continente.

Wii™

MARIO™ Super Sluggers

¡Búscalo en tu tienda favorita!



Juega con tu Mii o elige entre más de 40 personajes del universo de Mario. Usa el Wii Remote como bat de baseball y lanza bolas rápidas o curvas a tus competidores.

Practica mini juegos relacionados con baseball mientras exploras el Baseball Kingdom y descubre nuevos personajes.

Elige astutamente a los integrantes de tu equipo ya que la química entre ellos es indispensable para triunfar.

GAMEVISTAZO

Cooking Mama: World Kitchen

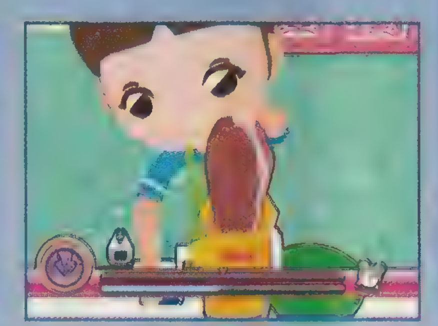
Majesco



Todo mundo ha quedado sorprendido por la variedad de títulos que ofrece la consola de nueva generación de Nintendo, donde en muchas ocasiones no se necesita ser tan diestro en el control para disfrutar de un buen título, como lo ha sido la serie de **Cooking Mama**, que después del gran éxito que obtuvo, su secuela por fin ha aparecido, conservando los elementos que le dieron identidad y mejorando algunos otros que le restaban puntos.



El nuevo estilo gráfico le va muy bien al juego, dando un aspecto parecido a una animación.



Cada proceso lo debes realizar con el mayor de los cuidados para que al final se te califique correcta-

Si recuerdas, en la versión anterior, los gráficos eran en 2D con un toque en *Cell Shaded*, lo que lo hacía parecer similar a la versión de Nintendo DS, pero ahora, con **World Kitchen** se han esmerado en el aspecto técnico, por lo que los gráficos del juego serán en 3D, no tan espectaculares como se pudiera pensar, pero sí cumplen muy bien con su cometido, al igual que la música, que te relaja mientras trabajas en la cocina; hubiera sido interesante ver a los Miis cocinando, ojalá en futuras entregas los tomen en cuenta.



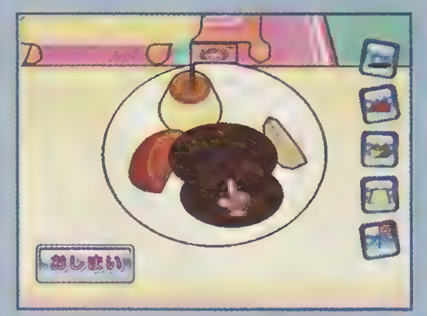
La ayuda en la cocina nunca está de más, y qué mejor que te la proporcione este lindo perro.

Un Chef de talla mundial

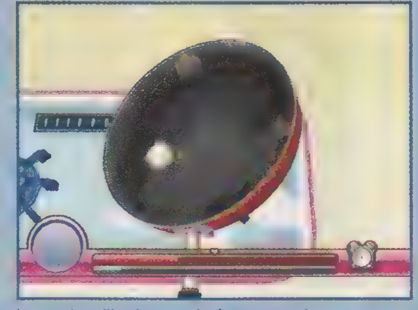
Para los que no conozcan de qué trata **Cooking Mama**, les vamos a comentar un poco antes de entrar en detalles jugables. Nos encontramos ante un simulador de cocina, en el cual representas a una gran chef, quien debe ganar varios concursos demostrando que sus platillos son los mejores de la región para después participar en competencias de mayor peso. De entrada no parece algo interesante, pero lo que vale la pena es la calidad del *gameplay*, que te permite experimentar lo que realmente pasaría en una cocina.

Como seguramente debes estar pensando, el Wiimote será tu herramienta principal en la elaboración de los platillos, desde un cuchillo hasta una sartén, todo perfectamente diseñado para que los movimientos no sean tan marcados y puedas cambiar de utensilio sin problemas. En un comienzo los alimentos que vas a preparar no implican demasiado trabajo, sólo picar algunas verduras y alguna que otra mezcla, y principalmente te sirven como un tutorial para que puedas conocer la sensibilidad del control y te acoples a sus posibilidades.

Conforme logres demostrar tus habilidades, vas a poder preparar platillos de otras partes del mundo, que lógicamente van a demandar mayor dedicación en su elaboración, por ejemplo, la calificación final va a depender de la apariencia que tenga el plato que has preparado.



Otro punto importante es la decoración que des a tus platillos, trata de que tengan buen aspecto.



La mantequilla siempre dará un gran sabor a tus creaciones, no olvides untarla en toda la sartén.

La mesa está puesta

Pocos juegos son tan entretenidos como **Cooking Mama: World Kitchen**, ya que cada paso que das resulta un minijuego muy bien pensado, que aprovecha de buena forma el Wiimote; de cierta manera nos recuerda a lo que hace Atlus con **Trauma Center**, ya que ambas series son sólo posibles en consolas como el Nintendo DS o el Wii; no te vas a arrepentir de darle una oportunidad a **Cooking Mama**.



Tener un orden en la elaboración es un gran paso para poder preparar recetas más elaboradas.

Zoo Hospital

Majesco

Si quieres saber lo que te espera si decides ser veterinario, nada como **Zoo Hospital**, el nuevo simulador de Majesco donde nos pondremos al frente de un refugio para animales. No suena muy atractivo que digamos, pero una vez que le dedicas algunos minutos, te das cuenta que es sumamente adictivo; sin notarlo pueden pasar horas y seguirás jugando como desde el primer minuto; pero bueno, ya nos estamos adelantando un poco, mejor veamos a detalle qué es lo que nos ofrece este título tan curioso.



El trabajo visual es muy bueno, cuidando cada detalle en el aspecto de los animales.



La alimentación de cada especie es distinta, checa muy bien sus costumbres para saber qué les con-

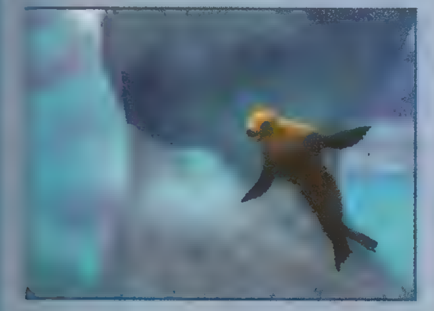
Una gran responsabilidad

Cuando comiences tu partida, serás asignado para cuidar a diez especies de un zoológico; si se tratara de animales caseros, como perros o gatos, no habría tanto problema, ya que sus alimentos son fácilmente identificables, pero en el caso de un león o un panda pues la situación es totalmente distinta, tienes que buscar la comida que les vas a dar, pero además de eso cuidar los horarios para que su organismo trabaje de buena manera y no tengan problemas en ese sentido.

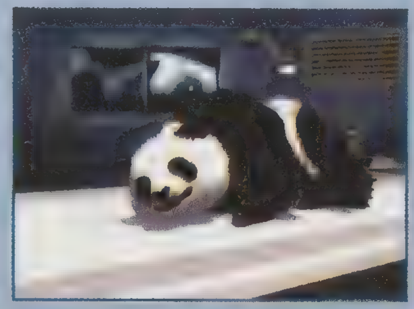
Pero lógicamente no todo va a ser felicidad (si no, qué chiste tendría el juego); tus animales se van a enfermar de diferentes padecimientos, por lo que vas a tener que examinarlos a fondo para saber qué tienen y cómo atenderlos, lo cual va a variar dependiendo la especie que llegue a tu consultorio, por lo que no todos los casos van a ser similares, logrando con esto que no te aburras y que de paso aprendas un par de detalles acerca de la vida de esas criaturas salvajes.

Una vez que hayas detectado el problema, la perspectiva que se va a tomar te recordará a **Trauma Center**, ya que del lado izquierdo aparecerá un círculo con todos los implementos que tendrás a tu disposición para atender a los animales. Algunas lecciones o padecimientos no requerirán más que de una banda o alguna inyección, pero también habrá otros que requerirán operaciones más complejas, en las que tu pulso será determinante para que tu paciente se reponga al cien por ciento.

Resulta sumamente curioso que en algunos casos las molestias vienen específicamente del hocico del animal, por lo que la perspectiva cambia, dejándote ver cada una de las piezas dentales de tu "paciente" para que puedas atenderlo con precisión.



No todo será trabajo, también podrás disfrutar de la tranquilidad de ver a tus animales, como esta foca.



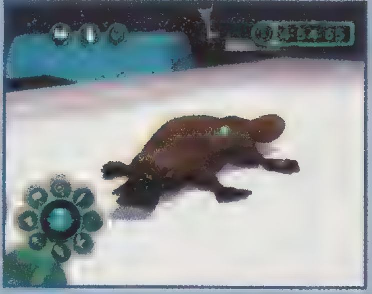
La sala donde atenderás a cada una de las especies que contiene el parque, está perfectamente equipa-

Sin peligro de extinción

Zoo Hospital es un juego muy bien pensado, que a pesar de no tener una temática profunda, agrega nuevos detalles a lo ya propuesto por Atlus, que te obliga a pensar y a estar muy atento a lo que pueda pasar. La dificultad tiene un nivel muy bueno, habrá ocasiones en las que pasarán varios minutos para que puedas pasar un nivel, pero no es algo frustrante, al contrario, se vuelve un divertido reto que afrontas con gusto, logrando una buena experiencia para los posteriores casos; un punto que pensamos debió incluir, era una modalidad de juego en línea, para que pudieras conocer nuevas especies o dificultades.



Otro aspecto importante que debes cuidar, es el ambiente que tengan los animales en sus jaulas.



Elige bien el instrumento con el que revisarás a tus pacientes o podrías dañarlos más.

Space Invaders Extreme

Square-Enix



Los alienígenas vuelven por el contraataque 30 años después

Los primeros juegos de Arcadia no eran tan espectaculares (visualmente) como en estos días, pero cumplían con un requisito fundamental: divertirnos y darnos esa peculiaridad de reto que nos tenía pegados al monitor al tratar de lograr las puntuaciones más elevadas para ser la envidia de nuestros amigos. **Pac-Man, Araknoid** y, por supuesto, **Space Invaders** son ejemplos claros de aquellos éxitos, y ahora Square-Enix revive a este último (30 años después) para demostrar que los clásicos siempre estarán en el gusto de los jugadores, y claro, qué mejor si también le añaden las ventajas de la tecnología actual para remasterizarlos y volverlos aún más entretenidos usando la doble pantalla del Nintendo DS.



La presentación del juego luce mucho más futurista y con mejor calidad que sus versiones anteriores.



El concpeto sigue siendo el mismo, pero ahora será acompañado de buenos efectos visuales y de sonido.

Compite contra otros jugadores

Otra de las ventajas es la posibilidad de participar en **Space Invaders Extreme** a través de la conexión inalámbrica del NDS, así lucharás contra tus amigos en una red local; también será factible la conexión Wi-Fi a las redes de Nintendo, abriendo un canal de posibilidades importante. De hecho, si tus puntuaciones son lo suficientemente buenas, serán agregadas a la tabla de posiciones de la red global, con lo cual ya no sólo presumirás con los cuates de tu cuadra, sino también con los mejores guerreros espaciales del planeta. Para completar, encontrarás distintos minijuegos llamados "Rounds" que se activan durante el juego y serán una especie de descanso de la acción intensa de **Space Invaders**.



Procura romper tus mejores puntuaciones para que las subas a Internet y las presumas ante el mundo.

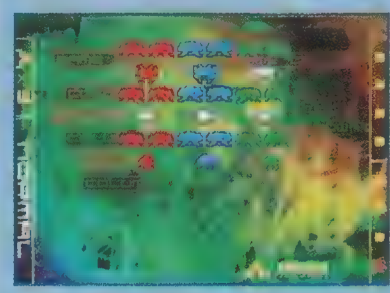


Así como evolucionó en imagen, también en las acciones de las naves enemigas.

Combate extremo



Space Invaders Extreme conserva la esencia de la versión original, es decir, el *gameplay* permanecerá tan ágil como lo pudiste jugar hace años, pero le han agregado detalles gráficos totalmente novedosos, que se apartan de lo simple de hace décadas, para entrar a un mundo mucho más real y envolvente que combina lo visual con lo auditivo, es decir, será un deleite para tus sentidos, más aún si eres fan de los juegos clásicos. Además, se han agregado nuevos "power-ups" que incrementarán tus habilidades durante el juego. Con lo que respecta al audio, ocurre algo innovador, pues ahora el tema musical tendrá sonidos y efectos que se sincronizarán con lo que ocurra en combate, con lo que cuando haya más acción escucharás ritmos con mucha carga de energía, pero si las cosas se tranquilizan, el *beat* musical estará más relajado. Los fondos del escenario también fueron mejorados, ahora ya queda atrás la pantalla negra, cambiando a una zona llena de color y efectos visuales.



Las naves aparecerán en colores distintos, así como también es diferente su potencial.

El concepto del juego no es complicado; tú tomarás el control de una pequeña nave intergaláctica que tratará de defender su espacio de la invasión alienígena que se ubicará en la parte superior de la pantalla táctil. El escuadrón invasor te atacará con rayos simples (como en el original) o utilizando artillería pesada de alto poder como puedes ver en la foto de la derecha. Las naves enemigas podrán venir en diferentes colores (rojo, blanco, azul o verde) y tendrás que destruirlas rápidamente o de lo contrario bajarán más y más hasta tenerte al lado. Para evitarlo, usarás tus armas, apoyadas de los nuevos "power-ups" que igualarán el poder devastador de los agresores. Luego de que inhabilites al escuadrón y derrotes al jefe, podrás pasar al siguiente nivel, pero ten cuidado, pues conforme avances, la dificultad y ofensiva del rival irán en aumento.

Prepárate para una nueva odisea del espacio

Si ya fuiste testigo de la reciente producción fílmica de la 20th Century Fox, **Space Chimps**, o simplemente quieres vivir una experiencia de aventuras en planetas distantes con personajes curiosos que, para no salirse de la línea, tratarán de salvar al mundo, te invitamos a conocer este videojuego que irá enfocado más a los jugadores poco experimentados y con ganas de explorar diversos sitios del Universo; planetas tan sorprendentes en donde todo puede pasar y, claro, ¡imagínate! Si el personaje principal es un mono que habla y conduce una misión estelar por parte de la NASA, ¿qué otras cosas podrás esperar? Por si te lo preguntabas, también está disponible la versión para Nintendo DS de este título que básicamente conserva la esencia del juego, cambiando en cuestiones obvias como los gráficos.



No, no se trata de una nueva versión de El Planeta de los Simios, aunque así lo parezca.

Siguiendo los pasos del abuelo

Space Chimps, el videojuego, nos presenta de forma entretenida y humorística la historia de un chimpancé de circo llamado **Ham III**; su abuelo fue un famoso astronauta, pero él se la pasa en las carpas, deleitando a los espectadores con trucos simples en cada función. Sin embargo, por azares del destino, la NASA elige a **Ham III** para dirigir una misión en el espacio para explorar un nuevo planeta. Así, él junto con sus tripulantes (**Luna** y **Titán**) llegan a un sitio extraño con aspecto paradisíaco, pero su odisea comenzará cuando el peligro los aceche a manos del rey **Zartog**, teniendo que buscar la forma de proteger a su equipo, así como buscar la libertad de los habitantes de dicho planeta. Al inicio del juego podrás ver lo majestuoso de los escenarios, chocando las diversas opciones que tienes para actuar (saltar, trepar, nadar o girar) tanto en sitios vistos durante la película, como en otros lugares diseñados específicamente para el videojuego.



Vaya, qué "monadas" hace Ham III. Seguramente sus actos circenses le servirán en algún momento.

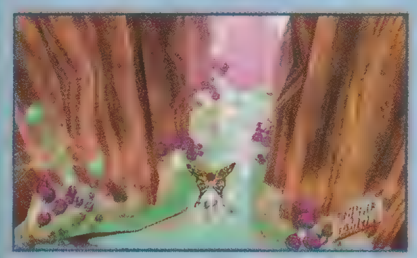


A pesar de ser un chimpancé con cualidades extraordinarias, aún encuentra gusto al columpiarse.

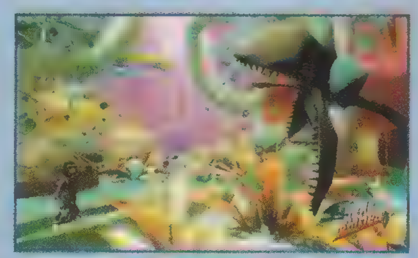
Podrás elegir entre **Ham III** y **Luna**, quienes cuentan con habilidades diferentes que requerirás cotidianamente, pero podrás cambiar entre personajes para aprovechar sus cualidades en distintos momentos del juego, además, podrás utilizar los clásicos ataques como saltar en la cabeza de los enemigos (no hay mucha variedad y la dificultad es realmente baja, pero repetimos, es un juego para niños) para aturdirlos, como se ha visto en **Donkey Kong**. Al tratarse de un chimpancé, **Ham** podrá cruzar por sitios aparentemente inexplorables, dando vida al concepto de plataformas que es el corazón del juego, al saltar de una a otra o de rama en rama para completar los objetivos que se presenten. De hecho, el juego está diseñado completamente en tres dimensiones, sin embargo, cuenta con una línea definida que necesitas seguir para avanzar al siguiente nivel.

La historia dividida en niveles

En total, son 11 niveles que podrás explorar de forma individual o cooperativa, empleando a personajes totalmente nuevos y otros tantos que aparecieron en la pantalla grande; en total, son 13 enemigos nuevos creados para el juego, ampliando tu perspectiva de esta odisea espacial. La combinación de momentos de acción es variada, de hecho tiene situaciones similares a las acciones de **Prince of Persia**, con bastantes momentos acrobáticos (es un mono de circo y sabe cómo ser espectacular). Realmente **Space Chimps** es una adaptación aceptable de una película a un videojuego, pero aun así tiene sus grandes desventajas. Si eres fan de la acción, quedarás decepcionado, pues no hay tantas batallas como quisieras, pero si lo tuyo es la exploración, pasarás un rato entretenido. Gráficamente nos recuerda mucho a los juegos de **Banjo Kazooie**, con colores brillantes y recreación de escenarios de fantasía, pero la definición y calidad no son tan buenas como se esperaría para un título de generación actual.



Gráficamente no es lo mejor que se haya visto para Wii, pero sí conserva el estilo de la película.



Los personajes se ven rudos de primera instancia, sin embargo, no te costará trabajo derrotarlos.

Como lo hemos comentado antes, tal vez no se trate del mejor juego del mundo o el que te hará invertir horas y horas frente a tu monitor, pero es una opción aceptable para quienes busquen un título ligero que no exija mucho reto y, sobre todo, que aporte nuevos aspectos en relación con lo visto en el cine.



Los escenarios son extensos y cuentan con múltiples partes en donde probarás tu habilidad.

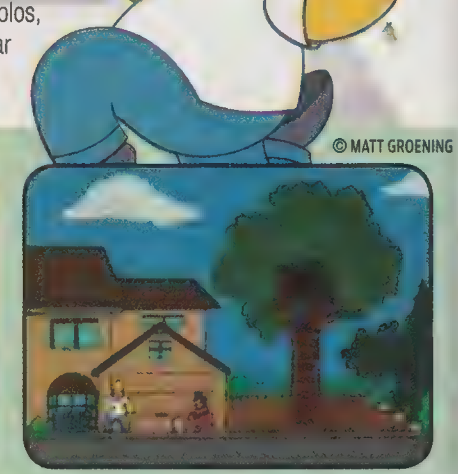


Los videojuegos en TELEVISIÓN

Los juegos de video forman parte importante del entretenimiento, incluso con ganancias mayores al de otras áreas como la música, por lo que cada vez más hacen acto de presencia en medios como la TV; por ello te hemos preparado un reportaje con parodias de los videojuegos en este medio.

La familia amarilla

Los Simpson son uno de los programas más populares de la televisión mundial, donde desde hace años han hecho acto de presencia grandes personalidades o personajes ficticios a manera de parodia, y obviamente los videojuegos no podían quedar fuera de ninguna manera, como queda comprobado en los siguientes ejemplos; algunos son muy conocidos, pero seguro que habrá otros que no tenías idea que existían, así que prepárate a disfrutar de los siguientes ejemplos, donde se deja notar que los juegos de video son un fenómeno cultural que nadie puede dejar de lado, los tenemos en todas partes.



Mario visita Springfield

En uno de muchos episodios de **Los Simpson**, **Homero** sale a tirar la basura, pero al mismo tiempo, junto a su casa pasa un camión turístico con gente de Italia... y como ya debes estar imaginando, **Mario**, el personaje ícono de Nintendo aparece como visitante de Springfield; pero lo mejor del asunto es que se baja para tomarse una foto con **Homero**.





Lo anterior molesta al **Simpson**, quien le comienza a lanzar botes de basura, mientras **Mario** los salta, para posteriormente destruirlos con un martillo. No es más que una parodia genial tomando como base el juego **Donkey Kong** de NES, lo que habla de lo popular del título a pesar de no ser actual. Como mención aparte, tenemos la música , una calca del juego.



El rival de Mario durante la década de los 90 también ha tenido el honor de aparecer en la serie.

Personajes muy conocidos...

Si piensas que la parodia anterior es la única que se ha visto dentro del programa, estás equivocado: en una emisión de Navidad, **Bart** desea como nada en el mundo un nuevo videojuego de pelea (que, por cierto, luce particularmente parecido a **Mortal Kombat**), y en las vísperas de esa fecha acude al centro comercial a verlo... pero son tantas sus ganas de poseerlo, que piensa extraerlo de manera ilegal; pero en ese momento aparecen **Mario**, **Luigi**, **Donkey** y **Sonic** a manera de conciencia para hacer recapacitar a **Bart**.

En otro capítulo más reciente, durante un *flashback* de la historia de la familia, aparece un letrero donde **Sonic** toma uno de los clásicos anillos de la serie para dárselo a **Amy**, claramente como propuesta de matrimonio, pero esto es sólo una parodia de los escritores de Los Simpson.

Además de estas parodias y cameos, se han mencionado sistemas de Nintendo en varios programas; dos buenos ejemplos son cuando **Bart**, **Lisa**, **Nelson** y demás niños del show están atrapados en una isla desierta, pero su organización para sobrevivir es tan buena, que **Bart** ordena hacer un sistema Nintendo de coco.

Los Simpsons han logrado reflejar muchos aspectos de forma cómica, pero sin duda, las parodias de videojuegos son de lo mejor que hemos visto.



En un futuro muy distante

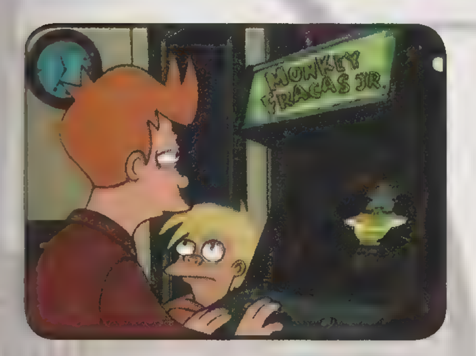
Parece que Matt Groening, el creador de **Los Simpson** sabe de la importancia de los videojuegos en el mundo moderno, ya que en otra de sus series, **Futurama**, también ha incluido algunas parodias de este entretenimiento, logrando algunas de las mejores que se recuerden.

Invasores del espacio

Durante la tercera temporada de la serie, aparece un episodio de nombre Antología de Interés II, en donde el sobrino de **Fry** ha creado una máquina que puede suponer cómo sería la realidad si pasaran ciertos hechos, así que **Fry** no pierde la oportunidad y pregunta cómo sería la Tierra si fuera un videojuego.









El resultado de su deseo provoca una invasión muy especial, la de las criaturas del Planeta Nintendo 64, entre las que se encuentra un mono idéntico a **Donkey Kong**. Para defender a la Tierra de tal amenaza, **Fry** es reclutado por las fuerzas especiales de defensa debido a su habilidad con los videojuegos, cuyo líder, por cierto, es **Pac-Man**.

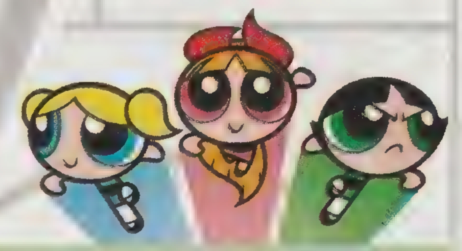
La batalla final es una recreación de **Space Invaders** bastante graciosa en la que al final pierde **Fry** debido a que nunca pudo terminar el juego solo, pues siempre pedía la ayuda de su hermano.

Además de esta parodia, en muchos capítulos se ve a **Fry** jugando en una Arcade de nombre "Monkey Fracas Jr.", que es una clara referencia a **Donkey Kong**, así como en el capítulo titulado "Ladrido Jurásico", en el cual Fry recuerda a "Simurdiera", su perro de la juventud.

Futurama nos muestra una de tantas ideas acerca del aspecto de la Tierra en el futuro, en este caso, refiriéndose exactamente al año 3000, por lo cual es importante remarcar el hecho de que el autor sigue viendo a los videojuegos como un gran entretenimiento, pero sobre todo, como un legado, lo cual honestamente, creemos que así será. Llegarán nuevas consolas, juegos, personajes, en fin, de todo, pero siempre se va a seguir hablando de los clásicos, de esos juegos que dieron inicio a toda una moda que ha marcado a decenas de generaciones, y lo seguirá haciendo en el futuro, a pesar de que pasen 1000 años, demostrando su gran relevancia en el mundo para millones de personas.

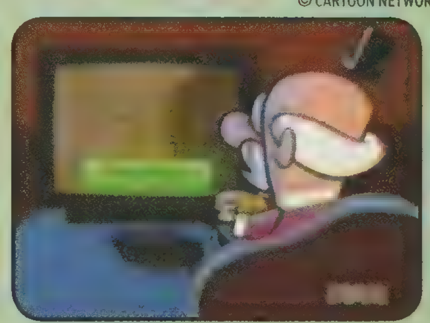
Azúcar, flores y muchos colores

Las **Chicas Superpoderosas** ha sido de las caricaturas más populares de los últimos tiempos; las hemos visto en infinidad de artículos promocionales; su serie de televisión (que, por cierto, pronto será sustituida por la versión japonesa) es sumamente graciosa, pero uno de los momentos que más recordamos los videojugadores fue cuando **Link**, el héroe del tiempo, apareció.

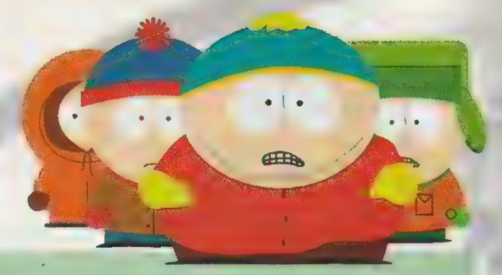


Resulta que el alcalde de la ciudad intentaba jugar **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** en su Nintendo 64, pero su habilidad con los videojuegos no es la ideal, por lo que terminar chocando a **Link** contra todas las paredes de un calabozo -además de cuando quiere atacar con la espada- acaba golpeando a Navi y perdiendo todas sus vidas en una partida.





La irreverencia hecha caricatura



Southpark debe ser de las series más irónicas de todos los tiempos, esto último se puede notar en uno de sus capítulos del año 2006, cuando **Cartman** espera ansiosamente que salga a la venta el Wii; pasa todos los días fuera de la tienda caminando de lado a lado, pensando que así el tiempo transcurrirá más rápido, lo cual obviamente no sucede.

Sus ganas de jugarlo son tantas que comienza a faltar a la escuela, al grado de que le pide a un amigo que lo acompañe a una montaña para ejecutar un plan que le hará la espera más ligera. Lo que **Cartman** tenía en mente era enterrarse en la nieve, ya que así no sentiría la angustia que le generaba la espera por el Wii; cava un hueco mientras le dice a su amigo que lo rescate en tres semanas.





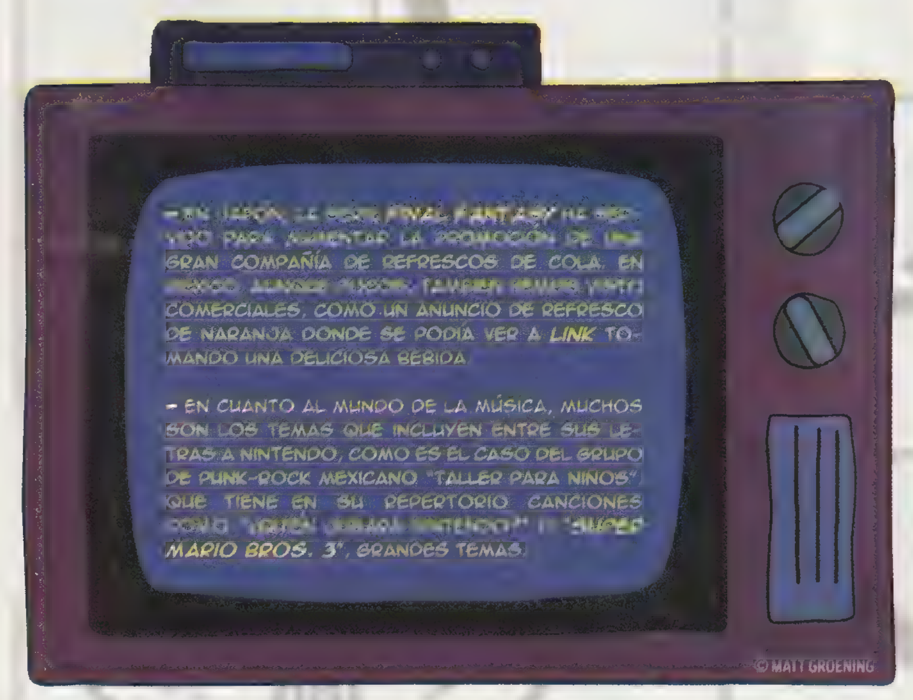


Todo parecía indicar que lograría su cometido, pero como suele pasar en Southpark, al final todo cambia. A su amigo se le olvida ir por **Cartman**, pero eso no es lo peor, sino que una avalancha lo termina de sepultar... pasan algunos cientos de años y es encontrado por una nueva civilización, a la que nuestro protagonista exige el Wii, pero ellos desconocen de qué habla, por lo que poco después se da cuenta de que el sistema ya es obsoleto.

El humor de South Park es siempre blanco de polémica, lo que la ha mantenido en la cumbre

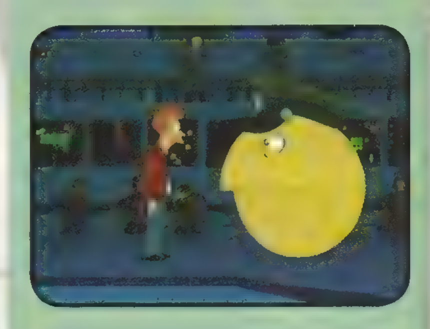
Una industria en constante crecimiento

Como te mencionamos al principio, los videojuegos son parte fundamental del entretenimiento mundial y su incursión en los programas que te comentamos lo confirma. Cabe resaltar que en los ejemplos anteriores, prácticamente todos los hacen tomando como base los juegos y sistemas de Nintendo, que a pesar de los años son los que más han aportado al medio, formando parte básica de una subcultura muy original. Esperamos que hayas disfrutado de este artículo especial y que te haya hecho pasar un muy buen rato; si crees que nos faltó alguna parodia, no dudes en escribirnos para comentarla, seguro que debes estar recordando muchas en este momento, por lo que esperaremos tus comentarios con ansias.



¿Lo has pensado?

La idea de preguntarse como sería la vida de ser un videojuego, que nos planteó Futurama, es algo que nos hemos imaginado todos alguna vez, no importa la edad que tengamos.



Nos imaginamos salvando al universo o eliminando zombis, pero lo que debemos de valorar, es que nos han permitido vivir distintas emociones, las cuales recordaremos siempre con emoción y alegría por haberlas conocido.



NINTENDO DS™



GUITAR HERO
ON TOUR
¡DISPONIBLE EN DOS COLORES!
DS lite
GUITAR HERO ON TOUR
ACTIVISION
ACTIVISION

Wii Ware™



Gracias a este popular canal de tienda, hemos podido ver grandes juegos que de otra manera hubiera sido imposible, pero lo mejor es que tan sólo es el principio, seguro que con el paso de las semanas aparecerán proyectos cada vez más completos, que nos generen diversas emociones y experiencias, como los juegos que les presentaremos este mes en la gustada sección de WiiWare.

Wild West Guns GAMELOFT

La oferta de juegos de WiiWare sigue en aumento, podemos verlo prácticamente ya en todos los géneros, como por ejemplo el de los shooter, al que pertenece **Wild West Guns**, título del que te vamos a comentar a continuación. Al verlo la primera vez, creímos que sería un juego al estilo Wii Play, donde sólo apuntabas tu remoto a la pantalla y comenzabas a disparar a objetos como latas o discos, pero ya al ir avanzando, te das cuenta de que tiene mucho que ofrecernos.

Comencemos con la historia: eres un vaquero, que como cualquier otro, busca riquezas y demostrar que es el mejor tirador, para lo cual deberás enfrentar varios desafíos que dejarán claro si tienes o no aptitudes. Disparar a los objetivos en pantalla con el Wiimote no es nada difícil, se tiene mejor control que en juegos como **Crossbow Training**; el reto viene en función de que aquí los blancos no serán estáticos, te van a atacar de diferentes maneras, algunas veces te sujetarán y tendrás que agitar el control para deshacerte de ellos.



Wild West Guns es un juego divertido, que cumple bien con su cometido, el de entretenernos un rato, aunque consideramos que le faltó duración, ya que lo puedes acabar en una sola tarde; ojalá que tomen en cuenta eso en caso de una secuela.

Existen algunos objetivos en pantalla que, al explotar, afectan a los elementos a su alrededor, por lo que puedes eliminar varios pájaros de un tiro; mantente atento para que puedas deducir cuáles son.



Otro punto importante es que la aventura la puedes disfrutar con otro amigo, ya que cuenta con un modo cooperativo que hace del título una opción interesante; el juego es compatible con la Wii Zapper, por si tienes este aditamento, que te hace más cómodos los tiros.

SPOGS Racing D2C GAMES

No cabe duda que es de los juegos más raros que hemos visto para el sistema de descargas de Nintendo; tenemos a **SPOGS Racing**, que es una mezcla de **Xtreme G** de Nintendo 64 con **Uniracers** de Super Nintendo; así de curioso está el asunto. Obviamente es de carreras, pero en lugar de usar autos o motos, el vehículo es una llanta con un motor... no, no es broma, la usarás para competir en diversas carreras y así obtener el privilegio de ser el mejor.





Sabemos que no suena muy interesante, pero permítenos decirte que es muy divertido, tiene elementos que le dan una identidad, como el hecho de que al estar dentro de una carrera, puedes cambiar el equipo de tu motor sin necesidad de que concluya la competencia, lo que le da un toque de estrategia muy especial, ya que debes estar pendiente de los ítems que obtengas.

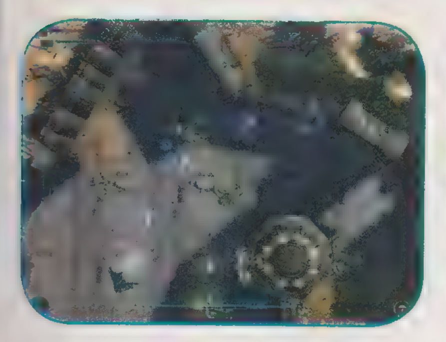
La estructura de los circuitos es muy diversa, desde rectas sin ningún reto, hasta pistas con curvas y giros que te harán pensar que estás jugando **F-Zero**. No es un juego sorprendente, pero sí muy adictivo, además de que es de reconocer el hecho de que hayan propuesto un estilo diferente en un género tan saturado y predecible como lo es el de las carreras. Si lo adquieres no te vas a arrepentir, tiene buen reto, además de que puedes personalizar a tus motores para las competencias con tus amigos.

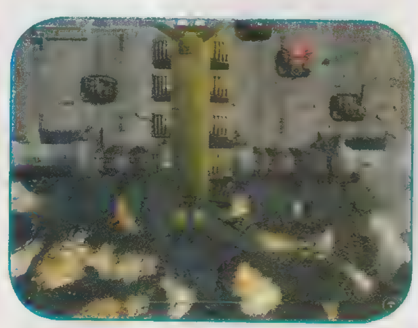


Protöthea UBISOFT

Después de un rato de espera, Ubisoft por fin ha entrado de lleno al desarrollo de títulos para el sistema WiiWare, siendo el primero de ellos Protöthea, un shooter que a pesar de no haber hecho mucho ruido, es bastante bueno, en muchos sentidos mejor que lo visto en **Star Soldier**, lo que ya de entrada tiene mucho mérito, pero bueno, mejor veamos todo lo que tiene para ofrecernos.

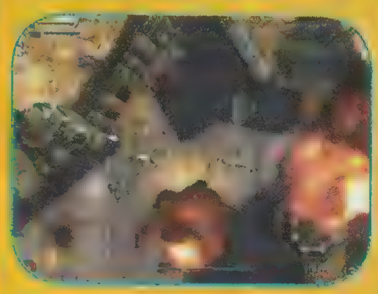
Si has jugado las series **R-Type** o **Ikaruga**, vas a notar que la velocidad bajo la que se desarrolla el juego no está al nivel que se nos tenía acostumbrados, pero esto no es malo, ya que la nave que controlas tiene más libertad de movimiento. Por principio de cuentas, hay que mencionar que la vista es superior, pero eso no impide que puedas realizar maniobras; por ejemplo, puedes dar vueltas sobre tu propio eje, lo que permite que puedas disparar a enemigos que tengas en tus espaldas sin tener que retroceder.





De lo mejor y más creativo que hemos visto a recientes fechas para el catálogo de WiiWare, de eso no tenemos dudas, un juego muy completo, que quizá sólo adolece de una dificultad muy elevada, pero su punto fuerte está en el extraordinario control que desarrollaron para este juego.

Las armas son muy variadas, algunas te permiten disparar sólo una unidad a la vez, pero otras, como el lanzallamas, las puedas mantener de manera constante, bastante eficaz contra formaciones enemigas, ya que como siguen un patrón de comportamiento, es fácil agarrarlas en cadena. Para controlar la situación, usas tanto el Wiimote como el Nunchuk; con el primero diriges hacia dónde va a disparar la nave (por eso los giros), y con el *Stick* controlas la trayectoria de la nave, parece complicado, pero la verdad es que lo dominas en unos cuantos minutos después de haber iniciado.



A pesar del estilo, podremos disfrutar de muy buenos gráficos en este juego.

My Pokémon Ranch NINTENDO

Para todos los aficionados a **Pokémon**, existe una propuesta que no pueden dejar pasar, se trata de **My Pokémon Ranch**, un juego de simulación bastante completo que llevará su experiencia con estas criaturas a un nuevo nivel, ya que podrás conocer mejor a cada una de estas mascotas y su forma de vida, pero bajo el estilo típico de Nintendo, lo que garantiza un *replay value* inmejorable.

La temática del título es muy simple: estás al frente de un rancho de **Pokémon**, debes estar al pendiente de todos los cuidados que puedan necesitar, pero para que no fuera un clon de **Harvest Moon**, se le han agregado algunas características para hacerlo único, tales como que puedas usar a tus Mii para que convivan con tus monstruos de bolsillo o que los **Pokémon** que tengas en tu rancho sean los que has entrenado en tus versiones **Pearl** y **Diamond**.

Lo anterior da al juego un sentimiento único, ya que puedes otorgar a tus amigos un rato de relajación y cuidado, al mismo tiempo que juntos descubren nuevas habilidades. La interacción que tendrás te va a permitir observar el comportamiento de los **Pokémon** en grupo, además de tomarles fotos en momentos determinados, que te servirán como recuerdo o para demostrar el avance que vayas obteniendo. Muchas personas podrán pensar que este tipo de juegos son solamente para los seguidores del concepto, pero no es así, a pesar de que tengas poca experiencia con la serie, disfrutarás bastante de este título gracias a todas las actividades que tiene para entretenerte, pero además, debido a lo sencillo que resulta entender los comandos.

En total puedes pasar hasta 1,000 **Pokémon**, lo que te permitirá tener un respaldo al estilo de **Stadium** de cada una de tus criaturas; no puede faltar en la colección de ningún aficionado a esta serie, sobre todo si cuentas con todas las versiones que han aparecido en Nintendo DS y quieres ver a tus criaturas en ambientes distintos y en compañía de otros monstruos de bolsillo.



Nada para relajarse de la vida diaria que pasando un día con las mascotas.

Cuando tengas una gran cantidad de **Pokémon** en tu rancho, irás activando diferentes aspectos en tu granja, los cuales harán de la vida algo más placentero, al mismo tiempo que podrás divertirte mucho más en las nuevas actividades, entre las cuales hubiera sido genial tener una opción de torneo, mediante los duelos típicos que conocemos desde hace años, pero aun así es una experiencia completa.



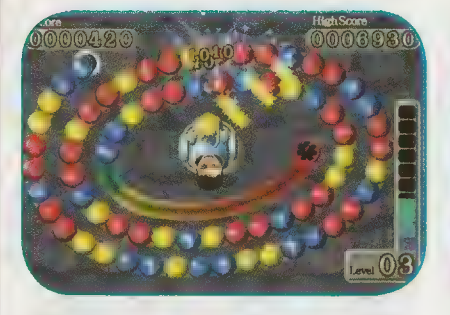
Parece que celebran la llegada de un nuevo amigo con una fiesta sorpresa.



Trata de mantener tu granja en las mejores condiciones para disfrutar de tus **Pokémon**.

Magnetica Twist NINTENDO

Hace un par de años salió para el Nintendo DS un *puzzle* que aunque no fue muy reconocido, su calidad era excelente; nos referimos a **Magnetica**, del cual te hablamos en su momento; pues bien, ahora toca el turno de que esta franquicia aproveche las cualidades del control de movimiento de Wii para mejorar su *gameplay*, lo cual parece ocurrir de buena forma.





Para quien no haya jugado **Magnetica** antes, podemos decirles que se trata de un *puzzle* en extremo simple, pero no sencillo; existe una espiral con canicas que avanza lentamente hacia el centro, y tu misión es impedir que llegue a ese lugar; ¿cómo?, pues lanzando canicas desde el centro; si juntas tres del mismo lugar, desaparecerán, y una vez que hayas terminado con todas podrás avanzar al siguiente nivel.

Se podría pensar que para lanzar las canicas vas a usar el puntero del Wiimote, pero no es así, de hecho, por eso viene la palabra "Twist", debido a que vas a tener que girar el control al estilo de los microjuegos de **Wario Ware**; sólo de ese modo vas a enviar las canicas a la espiral. Al comienzo es complicado, sobre todo cuando el tiempo apremia, pero con algunas partidas tomas ritmo.

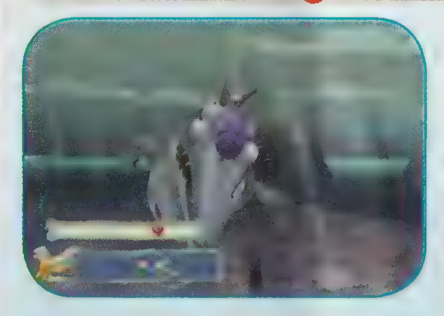


Si pensabas que el juego normal era divertido, espera a ver la opción *multiplayer*.

A pesar de que ya contamos con una versión de **Dr. Mario** para este sistema, **Magnetica** es una gran opción para los amantes del género, además de que permite el juego simultáneo entre cuatro personas, por lo que es ideal si cuentas con hermanos o amigos que gusten de esta sana diversión.

Cuando ya tienes mucho tiempo jugando, es normal que comiences a "cerrarte" y aunque tengas enfrente de ti una jugada sencilla, no la vas a ver, por lo que es recomendable descansar de vez en cuando para aclarar tu mente y tus movimientos vuelvan a ser los mismos, de este modo podrás terminar el juego más rápido.

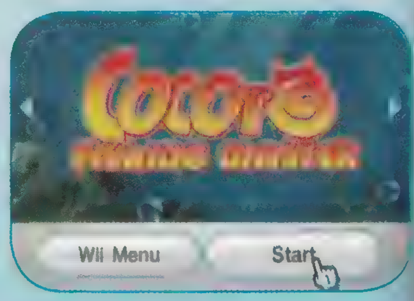
Cocoto Fishing Master NEKO ENTERTAINMENT



Por el solo nombre no dudamos que más de uno le haya dado la vuelta a este juego, y es que, siendo honestos, la pesca no es una de las actividades más divertidas que pueda haber para adaptar a videojuegos, pero en este caso los programadores de Neko Entertainment, conscientes de la situación, decidieron hacer algo diferente, que sacara provecho del sistema fuera de simular que el control sea una caña de pescar.

Como primer detalle interesante, el juego no toma alguna locación conocida, sino que recrea todo un universo alterno, mágico, donde las criaturas marinas pueden tener formas bastante peculiares o hasta más de dos ojos (aunque no encontraremos al buen **Blinky** de **Los Simpson**); esto ya le da un toque diferente, que te hace seguir jugando para ver qué otras especies habitan esos mares.





Contrario a todos los pronósticos, **Cocoto Fishing Master** es un buen juego, y qué mejor muestra que el recibimiento de los jugadores, quienes lo han descargado demasiadas veces, mostrando que las ideas innovadoras también tienen lugar en el medio.

Al momento de capturar a los peces, no será sólo lanzar la caña y esperar, no, sino que vas a tener que interactuar, atraer a los peces para que muerdan el anzuelo; lógicamente no todas las criaturas van a responder de la misma manera, pues habrá algunas en las que te tendrás que esforzar un poco más para poder capturarlas, sobre todo en las zonas desconocidas; pero bien valdrá la pena, ya que los peces de esos lugares son extremadamente raros.





Nuestra Portada



Para estos últimos meses del año tendrás un sinfín de juegos de varios géneros. En estas páginas te mostraremos un poco de lo que Electronic Arts nos tiene preparado con **Harry Potter**, **FaceBreaker**, **Spore** y, por supuesto, la esperada secuela de **FIFA** para Wii, que ahora cuenta con muchas mejoras para que disfrutes del juego como nunca antes; pero si aún te quedan dudas, te invitamos a que cheques las entrevistas que les hicimos a los productores de estos títulos, quienes nos dirán de viva voz todo lo que involucra a esta oleada de diversión.



Memo Ochoa repite portada en FIFA

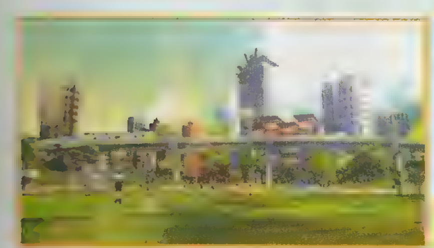
Por segunda ocasión consecutiva, el portero del Club América es parte de los futbolistas que prestan su imagen a la portada de la franquicia FIFA junto al astro Ronaldinho, destacando que el deporte nacional es importante para Electronic Arts. Lógicamente, en el caso de Nintendo, se han logrado mejoras importantes con respecto al *gameplay* para ofrecer a los jugadores una versión más amigable ante el control, así como incrementar las opciones de juego con la recién estrenada línea All-Play de la cual te platicaremos más adelante.



Si tenías dudas en cuanto a la calidad gráfica, creemos que con esta imagen se deben eliminar. Memo Ochoa es idéntico a su contraparte real.

¡Ahora todos jugarán!

Para que no haya problema al momento de entrar en un partido, podrás elegir si quieres participar de la forma tradicional con 11 jugadores y las reglas tradicionales de FIFA (así podrás gozar de todas las ligas y campeonatos oficiales) o si prefieres una modalidad más alivianada, en la cual los jugadores más famosos del planeta se transformen en sus chistosas contrapartes Mii; tu opción es el All-Play, y claro, tú también podrás utilizar tu Mii para hacer el juego aún más personalizado (en algunas opciones de juego). Esta modalidad está enfocada a jugadores de todos los niveles, pues podrás elegir las cualidades adecuadas a tus exigencias de *gameplay*, ya sea controlar tú mismo las jugadas más espectaculares con diferentes combinaciones de botones o acciones en el *pad* y Wiimote o simplemente presionando un botón para realizar todas las jugadas (tiros, pases, despejes) mientras te adaptas a un estilo más complejo.





Para la versión de FIFA de Wii, se han agregado modos de juego especiales...



... uno de ellos te da la posibilidad de jugar partidos utilizando a los Mii de jugadores famosos.

Domina el balón como un profesional

Claro está que entre mejor sea tu desempeño y experiencia, más podrás emplear acciones más precisas al momento de pasar el balón o tirar a gol, pues serás tú quien decida la distancia, potencia y dirección que tome el esférico. Además, en la edición 09 se ha implementado el uso de controles alternos, ya que ya se elimina la limitante del título anterior de sólo utilizar el Wiimote y Nunchuk, pues ahora ya serás capaz de crear tus mejores movimientos con un control estándar como el del Nintendo GameCube. En fin, Electronic Arts apuntó acertadamente a un juego simple de controlar, que no te impidiera disfrutar de la emoción del futbol soccer en todo su esplendor. Es más, se sobrepasan los 500 equipos (cada uno con sus licencias oficiales para conservar nombres, estadios y uniformes), con lo cual tendrás la oportunidad de participar en distintas ligas, copas y campeonatos del mundo; obviamente estará la selección completa de México y el resto del mundo, aunque se ha vuelto común que la única faltante sea la holandesa.

Compite contra el mundo entero

Por supuesto, la conexión a Internet no podía quedar fuera y nuevamente serás capaz de elegir tu equipo y enfrentarte a cualquier usuario del mundo en diversas competencias. Simplemente elige tu tipo de control, el equipo de tu preferencia y entra a la conexión Wi-FI de Nintendo. Sin embargo, a diferencia del modo *offline*, donde pueden estar cuatro jugadores en el campo, en *online* sólo serás tú en contra de otro usuario. Honestamente nos encantaría que se incrementara el número de jugadores, así en verdad sentiríamos un trabajo en equipo al momento de competir en un partido mundial.

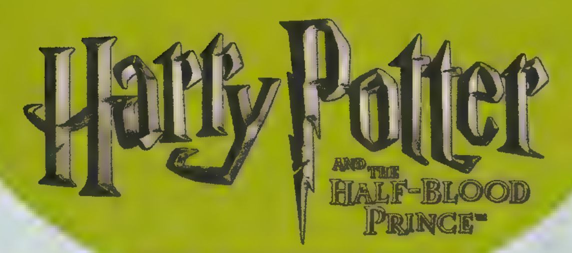
Por otro lado, existe una opción de ocho contra ocho a través del modo "Footii Match" donde tal como te comentamos antes, encontrarás a las estrellas como Ronaldinho, Memo Ochoa o Wayne Rooney en sus versiones Mii. Aquí aprenderás a realizar las mejores jugadas como los profesionales; además, podrás adentrarte en los ya tradicionales minijuegos "Footii Party Games", que serán un atractivo para toda la familia y, sobre todo, un descanso de lo serio del juego convencional, pues la única regla es divertirte y pasártela bien con tus amigos.



Toda la intensidad del deporte más popular del planeta la podrás vivir con varios tipos de controles, incluso con el de Cubo.



Compañía:
Electronic Arts.
Desarrollador:
EA Canadá.
Clasificación: **E.**
Categoría: **Deportes.**
Jugadores: **4.**



El penúltimo año de aprendizaje

El famoso aprendiz de mago va por su sexta aventura fílmica (de las siete que serán) y por consiguiente, la esperada proyección también fue trasladada al universo de los videojuegos por parte de Electronic Arts, quienes han llevado la franquicia desde el primer año de **Harry** en Hogwarts, dándoles una sólida capacidad para recrear esos mundos fantásticos extraídos de la creativa mente de J.K. Rowling.

Así como ocurre en FIFA, **Harry Potter and the Half-Blood Prince** es la segunda entrega hecha para Wii, por lo que ya se cuenta con una experiencia previa tanto en programación como en la forma de recrear los movimientos de los personajes a través del Wiimote y Nunchuk. Incluso podemos destacar que gráficamente luce superior a la pasada entrega, captando mejor el lado místico de la escuela de magia, conservando la esencia de los personajes y el hilo conductor de la película o libro. Además, agregando opciones y cualidades únicas para el videojuego que expandirán tus horizontes en lo que suceda en este sexto año de aventuras.



Cada escenario visto en la película será transportado hasta tu Wii con una gran calidad.



Las batallas con los enemigos ahora serán más intensas gracias al uso del Wiimote.

El innombrable amplía su poder

La historia describe que **Voldemort** está aumentando su control sobre el mundo de los Muggles (humanos) y el de los magos, creando una atmósfera inestable incluso para el territorio de Hogwarts. Luego de tantos misterios, **Harry** sospecha que la tranquilidad pudiera estar en riesgo incluso desde los interiores del castillo, pero **Dumbledore**, conociendo el peligro, tratará de preparar a **Harry** para la batalla final, que cada vez está más próxima. Apoyándose mutuamente, ellos deberán encontrar la clave de la vulnerabilidad en las defensas de **Voldemort**; así, reclutarán a un viejo amigo del director, el profesor **Horace Slughorn**, quien supuestamente tiene información que será de vital importancia para el desarrollo de la trama. Por otro lado, los jóvenes aprendices están siendo continuamente atacados por diferentes adversarios y **Harry** sigue aumentando su interés por **Ginny**, pero también lo hará **Dean Thomas**. Podrás ser partícipe de los romances que envuelven esta aventura, junto con los momentos clave de acción que te mantendrán inmerso en la fantasía; pero no bajes la guardia, porque hasta el momento más especial para los estudiantes puede convertirse en un desastre si **Voldemort** concreta sus planes. Esto quizá sea la parte más importante de este nuevo título, la manera en como maneja el argumento, logrando que vivas cada escena con la misma emotividad o drama que han generado los libros o las películas, lo que lo vuelve vital para cualquier seguidor del personaje.



Como todo mago vas a poder realizar algunas mezclas para mejorar tus habilidades.



Esta versión para Wii te hará sentir como si realmente fueras un mago como Harry.

¿Qué nos espera durante el juego?

La misma acción del filme y más podrás experimentar en el videojuego, desde los duelos de varitas mágicas utilizando el Wiimote para realizar tus hechizos, hasta los minijuegos o misiones secretas a las cuales serás comandado. También encontrarás una modalidad en la cual debes preparar tus pociones (dentro de la clase de pócimas), eligiendo de entre una extensa gama de ingredientes que lógicamente te pueden dar múltiples resultados. Por otro lado, los juegos sobre escobas mágicas siguen presentes. Tendrás que sujetarte bien y volar a toda velocidad para capturar la esfera sobre tu flamante escoba y conseguir que tu equipo sea el vencedor en el torneo de Quidditch. En sí, son un sinfín de misiones que se te presentarán a lo largo del juego, unas simples y otras que requerirán de mucho talento para vencer los oscuros peligros de Hogwarts, y lo realmente importante: descubrir la identidad del príncipe mestizo.



Olvida esas tardes agitando el control para hacer un conjuro, ahora todo es más sencillo.



Algunos personajes de entregas anteriores volverán a hacer acto de presencia.

Por cuestiones de tiempo de salida de la película, la entrevista será publicada en ediciones posteriores.



Compañía: **Electronic Arts**.
Desarrollador: **Bright Light Productions**.
Clasificación: **E**.
Categoría: **Aventura**.
Jugadores: **1**.



Es hora de enfrentar un nuevo reto

Otro de los títulos fuertes para esta temporada es Facebreaker K.O. Party, que saldrá para Wii en noviembre. Para este punto, Electronic Arts ya cuenta con la experiencia de la franquicia **Fight Night** de la cual tuvimos una edición para el Nintendo GameCube y que nos hacía disfrutar de la emoción del pugilismo de forma virtual con un esquema de juego inteligente y profesional y enfocado al aspecto real; sin embargo, ahora con **FaceBreaker** el estilo cambia para ofrecernos una gran calidad de *gameplay*, pero con detalles de fantasía como los personajes y escenarios creados en *Cel Shaded*, tipo animación, además de contar con múltiples combos y movimientos extra que le pondrán sazón para que no bajes la mirada del cuadrilátero ni por un instante.



Cada peleador tiene diferentes características, trata de usarlas de manera correcta.



Es difícil no recordar a **Ready 2 Rumble Boxing**, mucho más con imágenes como ésta.

Elige a tu peleador y aniquila al resto

La forma de juego se adapta al estilo Arcadia con lo que las posibilidades de momentos clave de acción y diversión están garantizadas. Para iniciar, contarás con una amplia lista de gladiadores, cada uno con habilidades, poderes y capacidades distintas que los harán únicos, por lo que necesitarás probar con cuál es con el que mejor te acoplas para enfrentar el reto de conquistar el campeonato mundial. Por ejemplo, **Romeo**, uno de los personajes principales del juego, es un boxeador latino con una técnica equilibrada y alto poder de impacto, o **Molotov** (nada que ver con bombas o grupos musicales), un demoledor ruso de peso completo quien se inclina por la pelea sucia, es decir, por usar golpes o ataques poco fuera de lo convencional, volviéndose un rival importante.

Para vencer a tus enemigos, necesitarás conectar una serie de golpes tanto altos como bajos, ganchos y los fenomenales combos con los que podrás llenar una barra de poder con la leyenda "**FaceBreaker**", dándote la oportunidad de conectar un golpe de poder extraordinario que bastará para que tu oponente bese la lona. Durante la pelea, los golpes, moretones y otras expresiones se irán reflejando en tiempo real a través de la deformación facial, todo con un toque animado que resultará en situaciones chistosas. Podrás lanzar golpes a la cara y todo tipo de ataques al cuerpo; espera el momento adecuado y manda un superpuñetazo para que todos en la arena sepan quién es el que manda.



Para vencer a algunos oponentes habrá que usar alguna estrategia además de la fuerza.



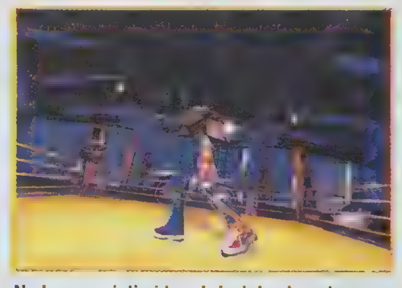
Los personajes son bastante originales en su diseño. ¿Habrá alguno escondido?

¿Qué tan ágil eres?

Tal como en **Wii Sports** y muchos otros juegos basados en el control del Wii para la interpretación de movimientos, en **FaceBreaker** serás tú quien físicamente dirija los ataques, desde un golpe alto o bajo, la intensidad del mismo o, en su defecto, cubrir tu rostro con los guantes para evitar el contacto del rival. Asimismo, si pasas una mano por tu espalda, harás una burla para sacar de quicio a quien tengas enfrente y liberar su furia para que se desgaste poco a poco y así tú aproveches ese momento como una oportunidad especial para mandarlo a la lona. Podrías pensar que **FaceBreaker** es un título no tan profesional, pero la verdad es que incluye todo lo que pudieras desear de un **Fight Night**, pero con personajes y situaciones que le dan humor y agilidad en la historia o durante los combates, además de poseer uno de los mejores sistemas de control que hayamos visto en la consola desde sus inicios, lo que habla muy bien de su desarrollo.



Tendrás que moverte por todo el ring si no quieres que te terminen con un solo golpe.



Nada como intimidar al rival desde antes que inicie la pelea mostrando algo de "poder".



Compañía: **Electronic Arts**.
Desarrollador: **EA Canadá**.
Clasificación: **E**.
Categoría: **Deportes**.
Jugadores: **1**.

Spore creatures

Un universo lleno de criaturas



El negocio de las criaturas en videojuegos se ha vuelto más popular con el paso del tiempo. **Pokémon, Digimon, Dragon Quest** y otras franquicias han apostado por el concepto de crear, evolucionar o educar a tu personaje; hazlo a tu gusto y déjate llevar por tu ingenio. Pues bien, ahora la nueva sensación es el juego **Spore**, que originalmente apareció para PC y Mac hace unos meses (teniendo a la gente de Maxis para desarrollarlo y con el talento de Will Wright, creador de **The Sims** para sazonar la idea); con una aceptación increíble por parte de los usuarios, será trasladado a diversos dispositivos móviles, y claro, también el Nintendo DS contará con una adaptación que brille por el uso de dos pantallas y un *Stylus* que podría simular las acciones de un *mouse* en la PC.

El creador de personajes es la parte más cuidada de esta versión de **Spore** para Nintendo DS.

La teoría evolutiva vista desde un punto diferente

Sin embargo, **Spore Creatures** no se limita a una evolución simple y predefinida a base de experiencia como en los juegos de peleas de monstruos. Aquí el concepto es mucho más extenso, pues tendrás que seguir una cadena de circunstancias para lograr que tu criatura crezca y sea tal como la imaginaste, pero eso no es todo el asunto, pues además tendrás que guiar y criar a tu personaje en su épica misión de salvar a la galaxia (sí, la primicia de la historia no tiene nada fuera de lo común, pero el desarrollo será lo que atraiga tu atención).

Se trata de un nuevo origen de las especies; de cómo tú podrás ser quien –mediante tus métodos y acciones- controle el desarrollo de la criatura, la cual iniciará como un simple personaje que se encontrará con otros y podrá competir o volverse amigo de sus similares para dar pie a una aventura enorme. Lógicamente, tu creación poseerá una historia que se irá desenvolviendo poco a poco, mientras crece y aprende nuevas habilidades al reunir y agregar partes y colores personalizados, así como formas y figuras que podrás diseñar en el editor de criaturas. Pero no te preocupes, suena complejo, pero resulta bastante práctico, digamos que es un estilo de juego tan amigable que no te complicará la vida, pero que dará pie a tu creatividad.



De acuerdo con tus avances, podrás darle diferentes habilidades a tus criaturas.



No existe un límite al momento de darle vida a estos seres; déjate llevar por tu imaginación.

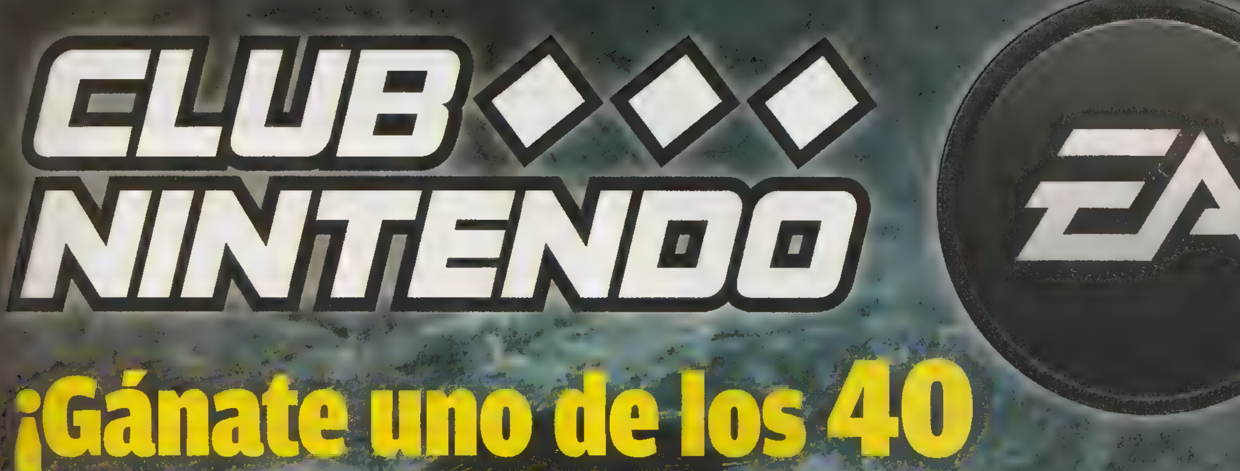
Descubre los problemas de tu planeta y lucha por resolverlos

La versión de PC tiene un sinfín de opciones para personalizar a tu criatura en vistosos modelos tridimensionales, volviéndose un canal perfecto para que los fans diseñen a personajes de franquicias conocidas como **Pokémon** o muchas otras del universo de Nintendo, pues su editor está bastante completo. Para la versión de Nintendo DS, el estilo parte de la misma fuente, pero cambia a modelos hechos como si fueran de papel, algo así como en **Paper Mario**, quedando múltiples opciones para que, a través de tus comandos y diseños, evolucione el personaje a una criatura completamente diferente. El juego ofrece una modalidad interesante y envolvente para un solo jugador, no obstante también podrás compartir tus criaturas con otros jugadores de **Spore** a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo, así como almacenarlas en tu tarjeta de Nintendo DS.

Por si fuera poco, el "badge system" es una opción adicional a través de la cual mantendrás el registro de tus logros de forma divertida y dinámica. Cabe destacar que sin importar que se trate de una adaptación, la gente de Maxis logró crear una idea estupenda que encaja de maravilla en el Nintendo DS, tomando ventaja de las capacidades del portátil como son la pantalla táctil y el *Stylus* para desarrollar al personaje.



Compañía: **Electronic Arts**.
Desarrollador: **Maxis**.
Clasificación: **E**.
Categoría: **Simulador**.
Jugadores: **1**.



¡Gánate uno de los 40 juegos que regalamos!





Sabemos que leer una reseña no es lo mismo que jugarla, así que para que tengas la oportunidad de checar alguno de estos populares juegos, Club Nintendo y Electronic Arts te obsequian uno. Sólo responde las siguientes preguntas, elige tu juego y mándanos un correo para que seas uno de los afortunados ganadores.

1.- Menciona los nombres de los jugadores mexicanos que han aparecido en las portadas de la serie FIFA para Nintendo.
2.- ¿Cuál fue la adaptación a película de Harry Potter que dirigió el mexicano Alfonso Cuarón?
3.- ¿Cuál es el nombre del creador del juego Spore?
4.- ¿Qué famoso personaje de Nintendo aparece en uno de los títulos de Fight Night?

Bases:

Simplemente mándanos un correo a ea@clubnintendomx.com con el título del juego que deseas y responde la trivia. Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán el juego de su elección (FIFA 09, Harry Potter and the Half-Blood Prince, Spore Creatures o FaceBreaker). En total serán 40 ganadores (diez por cada juego). Se aceptarán correos del 3 al 10 de octubre del 2008 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida (promoción sólo para México, DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica para darte la fecha y horario de la entrega de los premios, que será en las oficinas de la redacción (los juegos se entregarán a partir de que estén disponibles al público), ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, 2o. piso, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de octubre.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 29 de enero de 2008. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



FIFA 09 All-Play

JAMIE TOGHILL

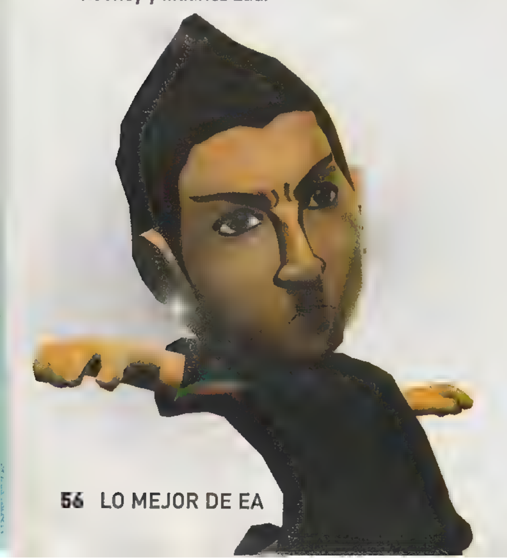
Club Nintendo: ¿Los nuevos estilos de control que presenta FIFA 09 se vieron influenciados por otros juegos?

Jamie Toghill: Es importante entender que **FIFA 09 All-Play** ha estado en desarrollo desde el verano del 2007, así que desde entonces teníamos una visión clara de qué queríamos ofrecer a los jugadores en esta nueva entrega. Los tres puntos importantes para el equipo fueron:

1) Ofrecer una nueva experiencia en *gameplay*, única para el Wii de Nintendo, es decir, hicimos un prototipo al inicio para desarrollar un sistema de control "point-and-play", que proveería una estrategia sólida que permitiera a los jugadores acostumbrarse rápidamente. También creamos distintas mejoras en el *gameplay* que complementarían nuestra experiencia anterior.

2) La adición del sistema All-Play, que fue diseñada para permitir a los jugadores casuales que experimenten las cualidades de *gameplay* como los más avanzados, a través de un sistema amigable.

3) Pusimos atención en lo que los fans querían y por ello incluimos un modo de entrenador de 15 temporadas; además tenemos más de 60 torneos individuales y 60 retos nuevos, así como una expansión de los Footii Party, como el Footti Match de 8 vs., 8 que ofrece una nueva perspectiva para la franquicia FIFA. Además puedes llevar tus propios Mii y jugar junto a algunos de los nombres más importantes en el futbol, como Ronaldinho, Wayne Rooney y Maurice Edu.



CN: ¿Cada uno de los tipos de control ofrece las mismas posibilidades jugables?, es decir, ¿si elijo jugar solo con el Wiimote podría hacer las mismas jugadas que si añado un Nunchuk?

JT: ¡Oh, absolutamente!, si tomas el Wiimote usando el "point-and-play" controlarás la experiencia de forma diferente de utilizar el mando del GameCube o Control Clásico. Hemos añadido soporte para el controlador de GameCube y Control Clásico para satisfacer a los jugadores que gustan de la experiencia más tradicional. Sin embargo, si usas el Wiimote con o sin el Nunchuk, notarás una forma completamente distinta de jugar **FIFA**. El Wiimote ofrece una nueva perspectiva en las tácticas del futbol, como ir a la ofensiva, cuando necesites jugar a través del balón, etc. La precisión lo es todo en el futbol y lo que hemos encontrado al jugar nuestro juego **FIFA 09 All-Play** es que debes pensar en uno o dos pasos adelante del juego todo el tiempo y observar los movimientos de la pelota con respecto a tus jugadores.

CN: Sabemos que cada versión para las consolas de nueva generación fue elaborada de manera independiente; ¿existen detalles que se presenten en las versiones de otros sistemas que no se encuentren en Wii?

JT: Sin duda, **FIFA 09 All-Play** en Wii ofrecerá una experiencia única de juego, diferente a las versiones de PS3 y Xbox 360. Realmente queríamos dar a los jugadores una nueva forma de experimentar el futbol, conservando al mismo tiempo el elemento estratégico del futbol profesional. Mientras estés en posesión del balón, puedes hacer que los jugadores corran y luego dirigirlos en el camino de la pelota o jugar el pase rápido y luego dar el último paso que creará la oportunidad de disparo perfecto.

Otra novedad en **FIFA 09 All-Play** es el *Instant Momentum*. En anteriores juegos de **FIFA** te has familiarizado con algún tipo de sistema de impulso que se acumula durante el período del juego basado en la puntuación y la situación general del partido. En **FIFA 09 All-Play** el *Instant Momentum* trata de aprovechar el momento adecuado. Como su nombre lo indica, es donde el impulso de un equipo se acumula rápidamente para pasar o atacar. Una vez que el jugador complete la barra de IM, el equipo aumentará sus atributos, dándoles una mayor oportunidad de anotar.

CN: La física del balón siempre ha estado en el ojo del huracán; algunas veces éste no bota o sale disparado de los pies del jugador directo a la portería; ¿se han corregido estos aspectos?

JT: Sí, absolutamente. Arreglamos esto durante la preproducción y redefinimos la física a través de la producción de nuestro juego. Quisimos crear una experiencia de *gameplay* agradable tanto para los jugadores casuales como experimentados. Hemos mejorado para ofrecer un mejor nivel de respuesta tanto en el sistema de flechas como en All-Play, así como "point-and-play", logrando una física real para el balón.

CN: El sistema de controlar a cada jugador mediante flechas resulta muy atractivo; ¿han pensado en emplear algo parecido en el Nintendo DS?

JT: El Nintendo DS es una pieza de *hardware* maravillosa que permite a los desarrolladores realmente explorar nuevas y emocionantes alternativas al control clásico. Con el *Stylus* es sencillo imaginar cómo nuestro sistema de flechas puede ser trasladado al NDS. Justo ahora nos estamos enfocando en completar nuestros juegos de la serie **FIFA 09** y posteriormente comenzaremos a explorar dónde podemos ir con cada uno de los sistemas portátiles y consolas.

CN: Desde la versión 06 de FIFA se han implementado detalles como cánticos o expresiones de júbilo de los jugadores para incrementar el nivel de pasión; ¿qué podemos esperar en FIFA 09 en este sentido?

JT: **FIFA 09 All-Play** proporcionará una verdadera atmósfera de futbol en el Wii. El público coreará canciones auténticas y se escucharán a lo largo de todo el encuentro. Su nivel de entusiasmo cambiará con base en la puntuación del partido. Así que si vas perdiendo, no esperes que el público esté contento con tu actuación. Pero si vas ganando, la gente cantará y coreará hasta el silbatazo final.

CN: ¿Qué opina de lo que ha logrado la competencia con Pro Evolution Soccer?

JT: Lo que genera más pasión y emoción en los fans del futbol es la gran rivalidad, ya sea Lazio Vs. Roma o Barcelona Vs. Real Madrid. Esa es la perspectiva que tenemos en el equipo del juego FIFA respecto a nuestros rivales y hemos invertido bastante en el área del juego que más importa, ¡el *gameplay*! Jugar **FIFA 09 All-Play** en un ambiente de grupo local (hasta cuatro jugadores) es algo que sentimos que nos separa de nuestro competidor.

CN: El modo *on-line* de la versión anterior era bueno en cuanto a la calidad de la conexión; ¿se piensa implementar un modo que permita

competencias con dos o más jugadores humanos por equipo?

JT: Para El juego en línea, **FIFA 09 All-Play** ofrece una experiencia de 1 Vs. 1. Realmente nos enfocamos en nuestra experiencia *multiplayer* local que ofrece cuatro jugadores para competir juntos o en contra. En cuanto a las Ligas Interactivas, aquí eliges a tu equipo favorito y compites en una liga en línea que va acorde con lo que ocurre en las ligas del mundo real. Ejemplo, si Barcelona juega contra el Real Madrid el fin de semana, ese encuentro estará disponible para que lo juegues en las Ligas Interactivas.

Una vez que el soporte ventana ha cerrado todos los resultados de los juegos en línea, son contados en conjunto para ver que el equipo ganó más partidos, que en última instancia se traduce en un equipo que obtiene tres puntos en la Liga Cuadro Interactivo. Por lo tanto, cada partido que juego significa algo, cada partida y nuestro sistema de Ligas Interactivas es muy competitivo y emocionante. Estoy esperando que pueda ayudar a mi equipo favorito, el Everton Inglés, a ganar la Premiership la temporada siguiente.

CN: ¿Cuál es el modo de control con el que más te acomodas y por qué?

JT: Prefiero el juego individual. Si quieres una experiencia más tradicional en **FIFA**, te recomiendo el control del GameCube o el Clásico; pero si buscas una nueva forma de disfrutar este juego, tu opción es el Wiimote. En particular me inclino por el juego avanzado con el Wiimote y Nunchuk, pues siendo un jugador de **FIFA** desde el inicio de la franquicia, busco esa profundidad de *gameplay* y nuestro sistema "point-and-play" es lo indicado para mayor precisión al correr o defender durante un encuentro.

CN: En versiones anteriores era sumamente raro ver jugadas como chilenas, o incluso ver saltar a un jugador para rematar de cabeza; ¿estas acciones serán más comunes en FIFA 09?

JT: En esta versión de **FIFA 09 All-Play** notarás que los jugadores saltan y pelean por el balón. Con el nuevo sistema de control "point-and-play" será mucho más fácil generar esos movimientos y hacer que el juego se sienta más dinámico e inmediato. Podrás notar la recepción plena de la pelota cuando la envíes a un delantero; también, cuando defiendas pases aéreos, tu jugador usará su pecho o cabeza para interceptar el esférico, con lo que sentirás un nivel de control más rico en los pases elevados.

Spore Creatures

JASON HABON

CN: ¿Cómo surgió la idea de Spore?

JH: Will Wright, diseñador de Spore, comenzó a desarrollar una herramienta que permitiera a los videojugadores crear su propia experiencia de juego. El diseño original se enfocaba en el desarrollo de pequeñas moléculas, que se transformaban en células y posteriormente en criaturas que rondarían por el espacio. La aventura de tu propia criatura parte de las olas en el interior de una piscina, hasta ser dios de la galaxia; y la habilidad para evolucionarla, primero física y después culturalmente, fue el punto principal del diseño.

CN: ¿La versión de NDS tiene los mismos detalles que en la PC o hay algo que falte como opciones, herramientas o *gameplay*?

JH: Sabíamos que sería un reto para nosotros el tratar de adaptar todo lo que tiene para ofrecer **Spore** en el Nintendo DS, por lo que no tratamos de hacerlo. En lugar de ello nos enfocamos en aprovechar las características de la consola para el editor de criaturas y la fase del juego; sabíamos que podríamos ofrecer los principios básicos de **Spore**: la creatividad, exploración, recolección y el compartir, tomando en cuenta las ventajas del NDS.

CN: ¿Tomaron elementos de The Sims para la creación de este juego?; de ser así, ¿cuáles fueron?

JH: Vimos a **Spore** como nuestro diseño de inspiración, manteniendo siempre como bases la creatividad, la exploración y el compartir. Nos hemos querido mantener fieles al concepto de **Spore**, sin olvidar las ventajas de la consola, como pantalla táctil, conexión Wi-Fi, portabilidad, etc. **Spore** fue desarrollado por Maxis Studio, el equipo que dio vida a **The Sims**. Maxis siempre se ha enfocado en la creatividad y personalización, dando a nuestros jugadores las herramientas para que creen sus propias experiencias.

CN: ¿La versión de NDS tiene características únicas o herramientas especiales para crear criaturas exclusivas de la consola?

JH: Lta pantalla táctil del NDS ha hecho del creador de criaturas una poderosa herramienta. Es divertido y fácil de usar; puedes checar el video que tenemos en nuestra página de Internet "http://www.spore.com/ds". También hemos incorporado elementos de la pantalla táctil para las mecánicas de combate, la socialización y exploración para crear una experiencia única en la plataforma. **Spore** tendrá habilidades únicas que te permitirán personalizar a tu criatura e interactuar de maneras diversas con ella. Por ejemplo, algunas partes te darán la posibilidad de darle a tu criatura un Bio-Poder, que puede ser usado en los combates, como lanzar fuego o la capacidad de curación. Una experiencia que es fundamental para ambas plataformas, la de PC y NDS, pero adaptado a las ventajas del sistema; permite a los jugadores, por medio de la conexión Wi-Fi, compartir a sus criaturas y poblar así sus juegos.

CN: ¿Podría hablarnos de las fases de evolución?; ¿cuánto tiempo toma para que una criatura evolucione en otra?

JH: En **Spore** los jugadores pueden usar los nidos todo el tiempo para evolucionar a sus criaturas siempre que quieran. A medida que viajen y exploren cada planeta, descubrirán constantemente nuevas partes para interactuar con otras criaturas, además de ganar habilidades de combate o para socializar; además, podrán descubrir partes escondidas en cada ambiente, que podrán dar a su criatura para que desarrolle nuevas habilidades. Los jugadores podrán evolucionar a sus criaturas constantemente.

CN: Hace algunas semanas escuchamos acerca de la polémica acerca de Spore y la religión; ¿qué piensa de esto?

JH: **Spore** es un videojuego creado como un ambiente ficticio. El poder del juego es lo que provoca que el jugador piense en la ciencia que hay detrás del título, y eso es algo muy interesante. En lo que concierne a un tipo de vista religioso, el juego no tiene ningún tipo de postura. El jugador es libre de tomar la posición que mejor crea conveniente.

CN: Diseñar criaturas grandes debe tomar bastante tiempo. ¿Existe algún tipo de recompensa para los jugadores que cuidan de ellas, como opciones o modalidades extra, o cualquier tipo de incentivo para los jugadores que pasan demasiado tiempo con Spore?

JH: En **Spore** los jugadores pueden usar el creador para diseñar las criaturas que ellos deseen. Conforme los jugadores ganen experiencia, podrán crear y guardar criaturas con diferentes tipos de habilidades que sean más apropiadas para afrontar los retos que tendrán en la galaxia.

CN: ¿Cuál es su opinión acerca de las criaturas que crean los personajes tomando como base protagonistas de Pokémon u otras series famosas?

JH: El creador de criaturas es tan flexible, que hemos visto lo que ha logrado la creatividad de los jugadores. Con ello no alentamos ningún tipo de problemas de derechos.

CN: ¿Tiene pensado desarrollar una versión exclusiva para Wii, usando su único sistema de juego con Wiimote y Nunchuk?

JH: No hemos anunciado que **Spore** aparecerá en Wii. Estamos bastante emocionados con su lanzamiento para PC, MAC, Nintendo DS y otros dispositivos móviles.

CN: ¿Considera a Spore un título para jugadores casuales o hardcore?

JH: Ya sea que se encuentren explorando el mundo, haciendo amigos, en batalla o compartiendo criaturas, **Spore** Creatures tiene elementos para ambos tipos de jugador. ¡Posee algo para todos!

FaceBreaker K.O. Party

TREY SMITH

CN: EA tiene una gran franquicia con Fight Night; ¿por qué tomar un riesgo en un juego como éste?

TS: Porque como ya lo mencionó, tenemos **Fight Night** 4 en desarrollo, y queríamos hacer algo totalmente diferente. Algo que esperemos recuerde a los jugadores cuando disfrutaban con sus amigos, mientras pasaban los controles. Juegos que son simplemente diversión. Esperamos que **FaceBreaker K.O. Party** les recuerde a esos títulos con los que se hicieron videojugadores, y en lo que respecta a que **Face Breaker** sea un riesgo, creo que es un riesgo mayor hacer lo mismo una y otra vez. Además, grandes riesgos a veces traen grandes recompensas.

CN: El juego es parecido a Ready 2 Rumble Boxing de Midway; ¿lo tomaron como referencia?

TS: No como referencia, pero definitivamente sí como inspiración. **Ready 2 Rumble**, **Punch Out**, **Street Fighter II**... En realidad hemos usado demasiados juegos como una inspiración, pero al mismo tiempo hemos querido hacer nuestro propio camino y creo que lo hemos logrado. Lo único que aprendimos de **Ready 2 Rumble** fue que **Afro Thunder** era muy "cool" y más memorable que los otros personajes del título. Le he preguntado a más de 100 personas por el nombre de dos personajes de R2R y la mayoría sólo recuerda a **Afro Thunder**. Queremos que todos los personajes de **FaceBreaker** sean íconos, y que si alguien te pregunta por dos personajes de **FB** en 10 años, puedas decir "¿Por qué sólo 2? Recuerdo a todos".

CN: En Wii Sports es sumamente fácil tomar los controles; ¿cuáles son las diferencias clave entre este título y el de Nintendo?

TS: **Wii Sports** es asombroso, pero existen dos diferencias.

1) Respuesta. Queríamos asegurar que tu personaje hiciera todo lo que quieras que haga exactamente como lo desees. Si eso no existe, se limita a una pelea de ver quién mueve el control más rápido, y eso sería terrible.

2) Profundidad. En **FaceBreaker** hay mucho más que sólo tirar golpes. Te puedes mover en el ring, deslizarte, esquivar y contraatacar. También puedes conectar, romper ataques del rival y conectar Killer Combos. Y lo mejor de todo, puedes dar el golpe final, ¡el **FaceBreaker**! No es uno de esos juegos de Wii que sólo divierten 15 minutos; existe profundidad y estrategia, y muchas maneras de jugar para que te desarrolles a tu ritmo.

CN: ¿Nos darán la posibilidad de jugar con diferentes tipos de controles como lo vimos en Victorious Boxers?

TS: Hemos pensado en ello, pero después nos hicimos la siguiente pregunta... ¿hemos jugado **VB** realmente?

"Si tienes un sistema de control que funciona perfectamente, entonces ¿para qué necesitamos más?"

En lugar de ello (crear diferentes tipos de control) nos propusimos crear uno pero que satisficiera a todos los tipos de jugadores. Que hiciera todo lo que deseáramos en términos de respuesta e intuición; que nos ofrezca momentos de satisfacción. Por ejemplo, cuando yo conecte un golpe monstruoso que tire a mi rival, pueda sentirme muy bien por eso. Sabemos que un control perfecto hará que el juego tenga éxito, por lo que hemos trabajado en ello.

CN: ¿Los jugadores tendrán la posibilidad de crear sus propios personajes o deberán limitarse a la plantilla predeterminada?

TS: Pensamos en hacerlo desde un principio, pero desarrollamos el juego desde cero para Wii, por lo que ya teníamos bastantes cosas que hacer. Si intentábamos hacer demasiadas cosas, hubiéramos terminado con varias opciones de no muy buena calidad. Por tal motivo, decidimos invertir en el control y el modo *multiplayer*, ya que deseamos ver un **FaceBreaker 2**, para lo cual debemos hacer bien las cosas aquí. Además, vas a tener 12 personajes realmente "cool" para jugar... y quizá alguno que sólo sea seleccionable en Wii.

CN: ¿Cree que este título pueda ser disfrutado por cualquier persona o sólo por videojugadores?

TS: Hemos hecho nuestro mejor esfuerzo para que agrade a todos, pero si tuviéramos que decidir entre alguno, diría que el título va más enfocado para los videojugadores que para los casuales. Hemos realizado un título fácil de jugar si eres nuevo, pero de ninguna manera hemos sacrificado experiencia de juego para ello. Realmente todos somos jugadores de Wii, por lo que hemos creado el juego que nosotros queríamos; sin embargo, no será problema que un jugador novato pueda plantar una pelea decente, incluso contra los experimentados.

CN: ¿Podemos esperar una versión para Nintendo DS? Creemos que la pantalla táctil puede ofrecer una nueva experiencia...

TS: ¡Gran idea! Estoy totalmente de acuerdo con ustedes; una versión de NDS sería genial, pero por el momento no tenemos planes para realizarla, pero quién sabe... si a los jugadores les gusta el juego...

CN: ¿El rostro de los peleadores mostrará el daño sufrido durante el combate? ¿Se mantendrá esta cualidad en Wii?

TS: Es seguro. Nuestros artistas y artistas técnicos han estado muy ocupados logrando que esto ocurra en Wii, y lo más importante, que se vea realmente bien. En muchas ocasiones, la gente espera un descenso en la calidad gráfica de las versiones de Wii con respecto a la de otras consolas, pero no ocurre así en esa ocasión. Tenemos un excelente título, del que estamos muy orgullosos, y de su sistema de daño en tiempo real también.

CN: ¿Todos los personajes son originales o podremos encontrar grandes estrellas del box ocultas?

TS: Si inviertes tiempo jugando en la modalidad de torneo para un jugador, tenemos una exclusiva para la versión de Wii, escondida, un personaje jugable que está esperando por todos aquellos que puedan hacerlo. "Él" o "Ella" es realmente "cool".

CN: ¿Cuál fue la parte más complicada en el desarrollo de Face Breaker para Wii?

TS: La parte más complicada del desarrollo fue el tratar de satisfacer y superar la experiencia de lo que podría ser un juego de boxeo en Wii. Los jugadores de Wii están aburridos de títulos que son charla y no profundidad. Lo sabemos nosotros mismos, que somos jugadores del Wii de Nintendo. Nos propusimos un gran reto, dejamos nuestro corazón y alma en desarrollar un título cuya fecha de salida esperen con ansia para jugar con los amigos. Creo que lo hemos logrado; espero que cuando tengan el título en sus manos estén de acuerdo con nosotros.

GALERÍA

La creatividad y talento se ven reflejados en estas páginas en donde publicamos los dibujos de los lectores; como podrás ver, los personajes de sagas como **Mario** y **The Legend of Zelda** siguen siendo los favoritos, aunque claro que también nos llegó uno que retoma el legendario arte de **Okami**.

Beatriz Saldaña Zúñiga
Zamora, Michoacán.

ARTE DEL MES

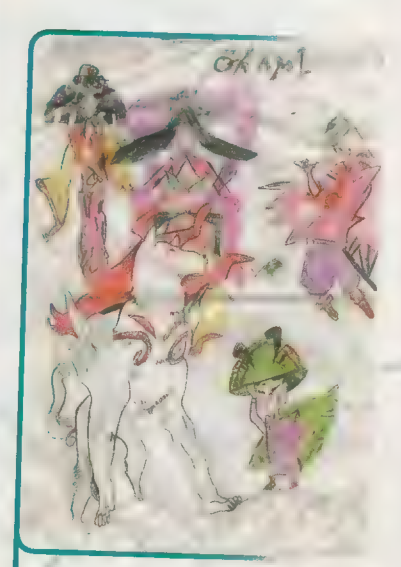
Nuestra amiga Beatriz prefiere a las princesas de Nintendo en lugar de las de otros cuentos, y en esta ocasión nos presenta un buen trabajo con la princesa Rosalina de **Super Mario Galaxy**. En realidad, nos agradó mucho este dibujo por la técnica que utilizó para dar color a los fondos y al personaje. Esperemos que no sea el último que mande para que compita por el arte del mes.



Kleiderman Cambero.
Caracas, Venezuela



David Moreno Montalvo.
Querétaro, Querétaro



Alasdair Bowman Saavedra.
Concepción, Chile

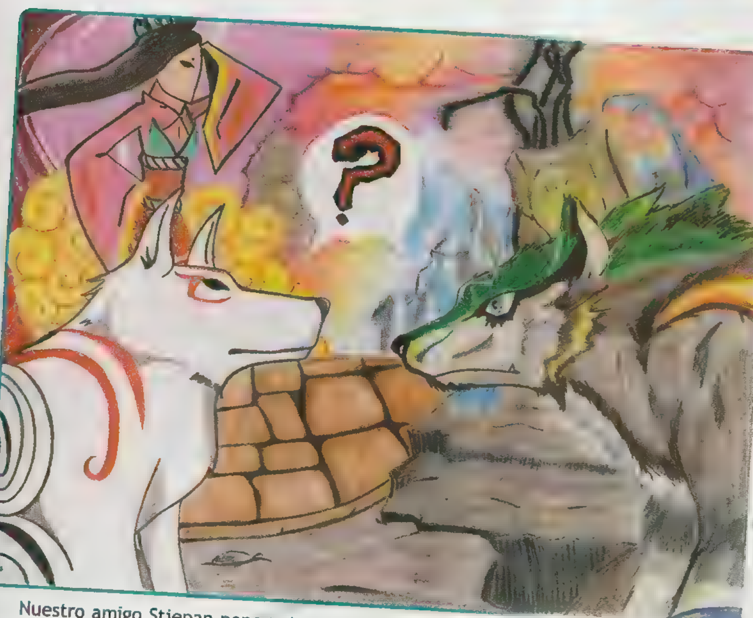


Rebeca Lucía Orantes.
Ciudad de Guatemala, Guatemala

Luis Fierro.
Guadalajara, Jalisco

¿Qué será lo que tan atentamente están jugando Mario, Luigi y Peach? No lo sabemos, pero seguro es divertido.





Nuestro amigo Stjepan pone ante nosotros un *crossover* con el lobo de Okami y el lobo de The Legend of Zelda: Twilight Princess.

Stjepan Ostoic Papic.
Antofagasta, Chile

Jesus Martínez Serrano.
Durango, Durango





Atzin Yair Trejo Cerda.
Mexicali, Baja California

Esto ha sido todo por el mes de octubre, pero en noviembre volveremos con más obras maestras que competirán por ganarse un lugar dentro de la galería de CN. Te invitamos a que nos envíes tus creaciones usando estilos diferentes y que eches a andar tu imaginación para hacer escenarios fuera de lo común, claro, siempre y cuando sean con personajes del Universo Nintendo.

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

En los últimos meses hemos visto récords muy variados, lo que habla del gran nivel de juego que muestran nuestros lectores, y para no variar, las marcas que te mostraremos este mes te van a dejar impresionado, pero al mismo tiempo motivado para buscar superarlas o mandarnos algunas otras que poseas en otros títulos, pero bueno, comencemos con la sección.

Super Smash Bros. Brawl
Wii



Al parecer el reto que publicamos hace un par de ediciones acerca del modo **Endless Brawl** ha sido de los más populares, hemos recibido varios récords muy interesantes, como los que a continuación vamos a mostrarte. Te recordamos que desde el número anterior cambiamos el formato de una marca general a una por personaje, así tienen más posibilidades de superarlos.

Jugador	Procedencia	Personaje	Marca
José Juan Cruz	Morelia, Mich.	Pikachu	395
Arturo González	San Martín, Pue.	Ike	219
Miguel A. García	Toluca, Edomex.	Mario	211
Ricardo Gutiérrez	Guadalajara, Jal.	Kirby	201
Roberto Castruita	México, D.F.	Pit	200
Miguel Sebastián	Edo. de México	Diddy	200
Gala Aguirre	Monterrey, N.L.	Zelda	195
Eliseo García	México, D.F.	Luigi	189
Julio César Muñoz	El Salvador	Metaknight	183
Marlene Negrete	Edo. de México	Lucario	175
Daniel Gutiérrez	México, D.F.	Peach	173

Realmente impresionantes las marcas que nos ofrecieron en esta ocasión, sobre todo la de José Juan Cruz, quien ha sido el único que ha superado 300 oponentes; no te quedes atrás, mándanos tus logros con los personajes restantes, o si tienes alguno mejor con los peleadores que ya hemos publicado, no lo dudes.

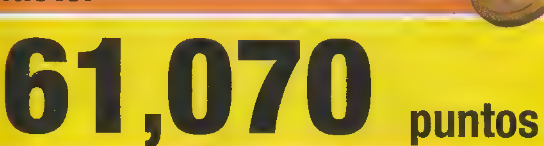
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
Super NES / Consola Virtual

El siguiente reto que te proponemos es un clásico. Mándanos tu porcentaje al terminar el juego, los mejores que recibamos serán publicados; en caso de empate, usaremos el tiempo realizado para decidir el lugar que ocuparán; recuerden que se puede lograr un poco más que en su antecesor, así que a jugar se ha dicho.

NUEVO RETO

Super Mario 64 DS
Nintendo DS

Este juego vaya que ha dado de qué hablar, hemos visto varios récords; pues bien, ahora te presentamos dos nuevos, el primero de Master, logrado en el minijuego de **Mario** donde debes rebotar caparazones de tortugas, y cuya marca es de 61, 070, muy difícil de superar pero no imposible; seguro que con dedicación lo logran desbancar.



El siguiente récord logrado en este título correponde a Jorge Marat, de Querétaro, quien consiguió 150 rebotes con **Mario** en el minijuego donde debes crear trampolines con el *Stylus*.

Jorge Marat

150 saltos

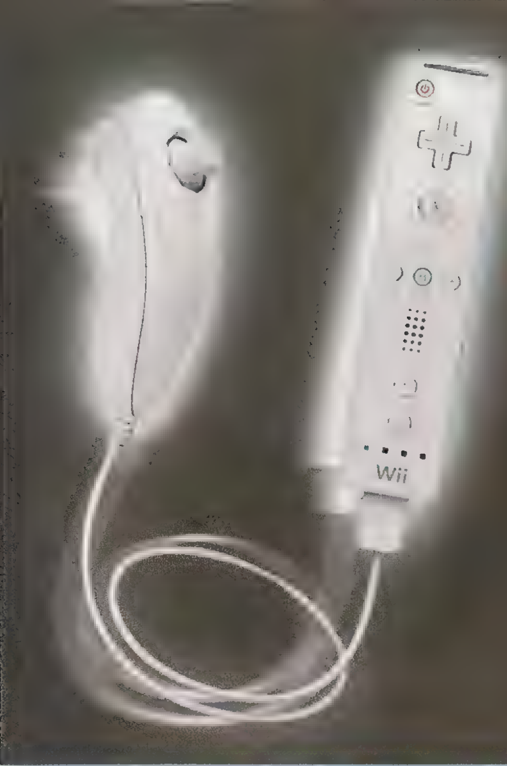
New Super Mario Bros.
Nintendo DS

Para este extraordinario juego recibimos un récord -que nos hace acordarnos del que publicamos hace sólo unos cuantos meses, de nuestra amiga Daniela Cabrera en el minijuego **Wanted**, de **Super Mario 64 DS**- con una puntuación insuperable. Se trata de los puntos que obtuvo Jessé Sandoval Ramírez, del Distrito Federal, al terminar el juego, logrando la cantidad de 99'999,999 puntos. Según nos comenta estuvo mucho tiempo preparando este logro, por lo que se ha ganado su aparición a pulso en esta sección.

Jessé Sandoval Ramírez

99'999,999 pts.

Como ya es una costumbre, los retos que nos han hecho llegar nos dejan impresionados, demuestran su constancia y estrategia para poder superar las marcas previamente impuestas o colocar algunas nuevas. Esperamos que se sigan superando para que sigamos viendo récords de este nivel; recuerda que todos tus logros los puedes enviar en video o en fotografía, pero debe apreciarse correctamente lo que trates de indicarnos. ¡Mucha suerte!



El control de los PROFESIONALES

Por Axy

El *Replay Value*

Hola, chavas y chavos, soy Axy de nuevo con otro tema de interés para nosotros, los videojugadores. A lo largo de toda nuestra historia en Club Nintendo hemos utilizado términos que ya son muy bien conocidos por nuestros lectores y jugadores en general, pero platicando con algunos colegas, me di cuenta de que hay todavía un par de confusiones con lo que realmente significa "*Replay Value*"; por esta razón me decidí a escribir este artículo, para que no crean que este término aplica sólo para ciertos juegos. Así que pónganse cómodos, porque vamos a comenzar (al rato siguen retando, ¿OK?).

¿Qué significa?

Replay Value es un término que se utiliza normalmente en los videojuegos, aunque en ocasiones lo llegan a usar en otros medios de entretenimiento. Básicamente, se emplea para enfatizar el valor que adquiere un juego cuando te dan ganas de jugarlo más de una sola vez. Los factores que influyen al *Replay Value* son determinados por los programadores, pero en ocasiones depende enteramente del gusto de cada persona. Un juego que tenga un buen nivel de *Replay Value* es más recomendable pues te dará más horas de diversión por el mismo precio, que uno que botarás/cambiarás/venderás después de terminarlo aunque te haya gustado. Vamos a ver algunos de los factores que comúnmente afectan al incremento de este término.

Trama

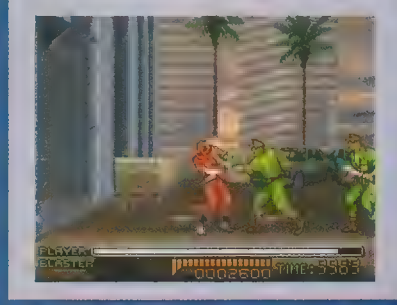
Un juego que tiene una historia o trama lineal típicamente tiene un bajo nivel de *Replay Value*, debido a las limitadas opciones que puedes hacer. No importando el género que sea, si la trama te permite tomar decisiones y afectar el progreso del juego, siempre te darán ganas de volverlo a jugar para ver qué habría pasado si tus decisiones hubieran sido distintas. Ahora bien, si la trama es lo suficientemente buena, y en lo personal te gustó mucho la historia, volverás a jugarlo una y otra vez. Un ejemplo de esto es **Resident Evil**, donde tus decisiones afectarán el resultado final, el cual no siempre es tan feliz.



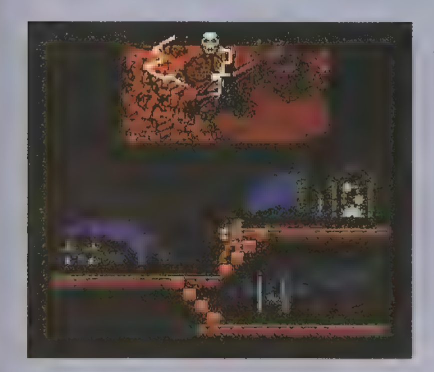


Diferentes personajes

Si tienes la opción de que haya más de un héroe, siempre tendrás ganas de volver a terminar el juego con cada uno de ellos. Normalmente, cada personaje tiene habilidades diferentes y, por ende, ciertas partes son más complicadas o sencillas dependiendo del tipo de guerrero que hayas elegido. Invariablemente de la preferencia de cada quien, el terminar el juego con todos los personajes te da mayor satisfacción e incrementa tus habilidades al poder controlar a cualquier tipo de héroe o heroína. Juegos como **Ninja Warriors Again** presentan distintos personajes en la misma historia, y se manejan de forma diferente. En los juegos de peleas es más común que haya esta diversidad de personajes a elegir desde el principio.



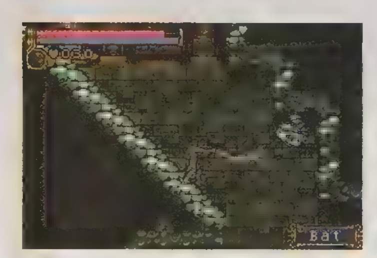
Caminos distintos



Algunos títulos presentan diversas formas de llegar a tu objetivo final, sin que esto afecte a la misión genérica. Como ejemplos tenemos **Castlevania III: Dracula´s Curse**; en este juego debes decidir en repetidas ocasiones qué sendero seguir; de esto dependerán los personajes que encontrarás, las etapas siguientes e inclusive el final. Esta es una de las mejores formas de que juegues de nuevo un título sin cansarte.

Porcentaje

En **Castlevania: Circle of the Moon**, debes encontrar todos los cuartos ocultos para conseguir el mejor porcentaje. En juegos como la serie **Star Wars: Rogue Squadron**, obtener las mejores puntuaciones y por ende, las medallas, es sumamente difícil pues te exigen cierto número de enemigos destruidos, tiempo límite, etc.



Varios finales



El mejor ejemplo que podemos darte es **Chrono Trigger**; en este juego podrás tener varios finales dependiendo del momento y la forma en la que decidas terminar el juego; conseguir todos los finales cuesta trabajo y muchas veces requiere que concluyas el juego al menos una vez más. En otros juegos como **Castlevania 64**, si no te apuras lo suficiente, obtendrás un mal final, pero si te apuras, entonces tendrás los mejores finales.

Multiplayer

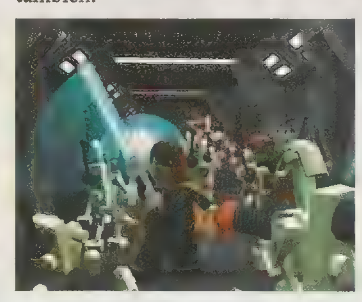
La mejor forma de ofrecer un buen nivel de *Replay Value* es incluir un modo para varios jugadores, así sean minijuegos, o bien, modos *multiplayer* en donde puedan divertirse sin necesidad de seguir una historia predeterminada. El mejor exponente de esto es **Conker´s Bad Fur Day**, pues a pesar de que ya hayas terminado el juego, siempre será divertido volver a medir tus habilidades en los diversos modos para varios jugadores con tus familiares y amigos. En el N64 se vio mucho este tipo de opciones.



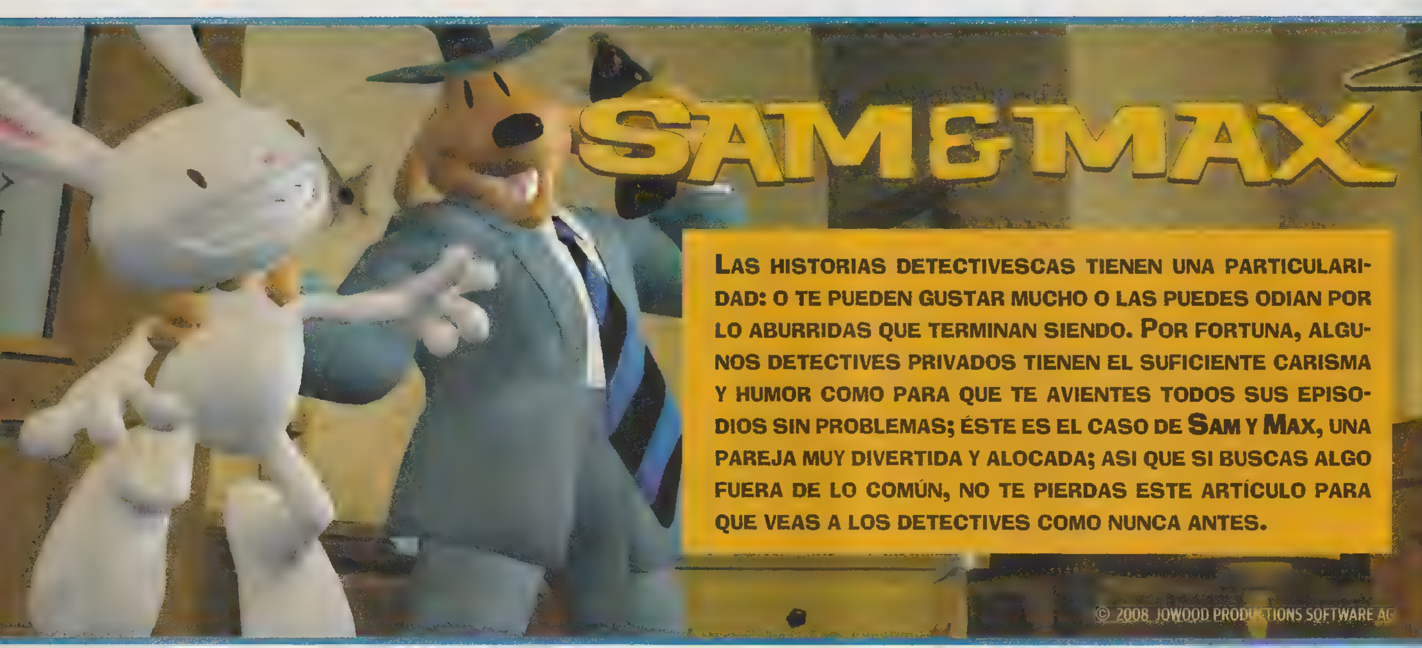


Contenido extra

Personajes, imágenes, videos, vehículos, dificultades, modos de juego, pistas, cheats y demás contenido oculto o habilitable ayudan mucho a hacerte jugar de nuevo un título. En **Lego Star Wars**, por ejemplo, puedes conseguir muchas cosas al ir obteniendo dinero durante tu aventura; en juegos como la serie **Mario Kart**, el ganar trofeos y llegar en primer lugar te ayuda a conseguir personajes y pistas extras también.



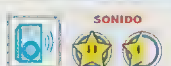
Como podrás darte cuenta, el *Replay Value* varía mucho dependiendo de cada juego y percepción; hay quienes volvemos a terminar un juego aunque no tenga mucho *Replay Value*, pero generalizando, la mayoría de las veces volvemos a jugarlo cuando no estamos obligados a cumplir ciertos objetivos. Los títulos con mayor nivel de *Replay Value* son los de peleas y competencias; irónicamente, siempre decidirás en comprar el nuevo **Zelda** antes que el **FIFA** más reciente, pero una vez que tengas el primero al 100%, lo dejarás a un lado y jugarás más una cascarita con los cuates. Escríbenos para que nos cuentes tus puntos de vista y qué otros factores afectan al *Replay Value*. ¡Hasta la próxima!



LAS HISTORIAS DETECTIVESCAS TIENEN UNA PARTICULARIDAD: O TE PUEDEN GUSTAR MUCHO O LAS PUEDES ODIAN POR LO ABURRIDAS QUE TERMINAN SIENDO. POR FORTUNA, ALGUNOS DETECTIVES PRIVADOS TIENEN EL SUFICIENTE CARISMA Y HUMOR COMO PARA QUE TE AVIENTES TODOS SUS EPISODIOS SIN PROBLEMAS; ÉSTE ES EL CASO DE SAM Y MAX, UNA PAREJA MUY DIVERTIDA Y ALOCADA; ASI QUE SI BUSCAS ALGO FUERA DE LO COMÚN, NO TE PIERDAS ESTE ARTÍCULO PARA QUE VEAS A LOS DETECTIVES COMO NUNCA ANTES.



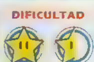














UNA PAREJA POCO COMÚN

Sam y **Max**, un dueto bastante raro y poco conocido, llegan por primera vez al Nintendo Wii con todas sus locuras y peripecias de su serie de juegos de PC en un solo disco de Wii. Son seis episodios en total en donde deberás ayudar a este par de personajes a resolver misterios y atrapar criminales, todo muy bien aderezado con mucho humor, sarcasmo y demencia de parte de los dos animalitos investigadores. No te preocupes si no conoces a **Sam** y a **Max**; para ser sinceros, son pocas las personas que saben de su existencia, al menos en nuestro país. Vamos a darle un vistazo a este título que propone una buena idea para los que buscamos algo más que sólo correr y disparar.





UNA AVENTURA DISTINTA

Cada uno de los episodios es una aventura distinta, pero con frecuencia habrá varias referencias entre ellos, tal y como si fuera un programa televisivo. Puedes jugar cualquiera de ellos en el orden que gustes, pues todos estarán disponibles desde el comienzo del juego, aunque no creas que no hay reto por esta razón; simplemente se trata de que elijas los episodios que gustes de manera libre, así que no te apures, de todos modos **Sam & Max** no es un título que terminarás en un fin de semana. Al ser una pareja extraña, también tienen un enfoque raro; cada episodio tiene su introducción con créditos y toda la cosa.

¿CÓMO SE JUEGA?

Seguramente te preguntarás con qué botón saltas y con cuál pegas, pues déjanos decirte que este juego no es así; es muy recomendable que juegues primero el tutorial para que te acostumbres al estilo de **Sam & Max**, pero si alguna vez ya jugaste algún título de "apunta y presiona", no te será tan complicado comenzar a jugar. Con ayuda del Remote del Wii, podrás señalar algún elemento y con tan sólo presionar el botón A, podrás interactuar de diversas formas con él; esto sirve también para moverte, sólo indica hacia dónde quieres avanzar y tu personaje lo hará sin problemas tan pronto presiones el botón.



Compañía: **JoWood Productions**
Desarrollador: **TellTale Games**
Categoría: **Aventura**



Un dúo dinámico

Sam y **Max** son un par de investigadores que trabajan por su cuenta para resolver casos y ayudar a la gente –por una módica cantidad, obviamente-; así que debes ir checando todos los elementos y cosas de un sitio para averiguar más sobre la situación y encontrar pistas. A diferencia de cierto gran danés y sus amigos, **Sam** y **Max** no hallan las cosas por error, y tampoco resuelven todo por arte de magia; ellos tienen que hallar las pistas y perseguir a los criminales de una manera más profesional, aunque todo siempre está perfectamente acompañado de su buena dosis de humor y eventos intrigantes. Pero no solamente se trata de ir de un lado a otro y ya, sino que tendrás que saber controlar bien a los dos personajes para salir avante de todo peligro, pues como te podrás imaginar, siempre hay malosos listos para dejarte fuera de la jugada.



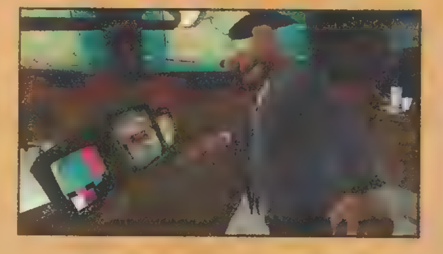


¡A la carrera!

Como todo buen investigador, hay peligros en cada esquina, así que a veces necesitarás de viajar en tu carro a grandes velocidades en las secuencias de manejo; la cámara está situada por detrás del vehículo, así que tendrás que ir apuntando rápidamente hacia dónde vas a dar vuelta con tu Remote. Adicionalmente, también puedes ir disparando mientras vas en el coche, lo cual le da más emoción a las persecuciones. Hay todavía más detalles sobre este modo; puedes detener a quien tú quieras para una rápida revisión a ver si traen algo incriminante; curiosamente, también puedes recibir "mordidas" para hacerte de la vista gorda y dejar ir a los facinerosos.

¿Recomendable?

Sam and Max: Season One es una buena opción para quienes estamos cansados de las interminables secuelas o versiones que siguen sacando de franquicias ya sobreexplotadas. Su humor y situaciones embarazosas y chuscas lo hacen muy divertido y genial, aunque está enfocado en los jugadores no tan jóvenes, por sus bromas y referencias. No dudes en darle una buena checada, es muy recomendable, pero ten en cuenta que es un juego de "apuntar y presionar", así que no quieras comenzar a disparar y a correr como loco como si fuera un juego de acción. Conócelo y verás a qué nos referimos.



Para conocer más

- **Sam & Max** son un par de personajes de historietas que parodian varios aspectos de la cultura popular de EUA; ambos son investigadores y no siempre siguen las reglas, pero sí se salen con la suya gracias a su pericia y buen humor.
- **Sam** es un perro antropomórfico de 1.80 metros, siempre vestido al estilo detectivesco; él es el lado "cuerdo" de la pareja.
- **Max** es un conejo antropomórfico hiperactivo y bastante loco que no para de hacer comentarios y algunas veces pone en riesgo las misiones; contrasta efectivamente con el carácter tranquilo de su colega.
- **Sam & Max** fueron creados por Steve Purcell en 1987.
- Al trabajar en LucasArts, Purcell logró que su dueto fuera muy popular en la compañía, al grado de que aparecieron en varios cameos en diversos juegos de LucasArts, entre los que destaca **Star Wars: Shadows of the Empire**, para N64, en donde uno de los *Check Points* más difíciles de conseguir es la cabeza de **Max**.

Los expertos comentan...



Master

Este es uno de esos juegos que amas u odias, ya que su estilo no es tan común en las consolas caseras, se trata del "famoso"género de *Point and Click*, en el que debes señalar algo en el escenario para que tu personaje pueda interactuar con el. La verdad aunque al inicio es divertido, poco a poco va perdiendo su encanto, y al menos yo no lo recomiendo al cien por ciento, será mejor que lo pruebes para que decidas si lo agregas o no a tu colección.



Crow

El concepto de juegos por temporadas o capítulos no es del todo nuevo, de hecho, recientemente lo vimos en **Alone in the Dark**, donde se llevaba el estilo de juego como una serie de televisión. Aquí con **Sam and Max** es una forma diferente que retoma el tradicional concepto de los "niveles" pero denominándolos episodios, así cada escenario tiene un inicio, desarrollo y desenlace. Las situaciones no son nada convencionales como verás en las imagenes.

Panteón

Yo la verdad no conocía mucho de este par de personajes tan locochones, pero desde que me intrigaron con la aparición de **Max** en **Shadows of the Empire**, me puse a investigar y me agradó bastante el concepto y sus diversas apariciones. Creo que este juego es una genial opción y es muy atrevido lanzar un título de este género, pues muchos preferimos los géneros de Acción y Aventura, que los de "apunta y presiona"; dále una oportunidad y no te arrepentirás.

EL ARTE DE STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

En el número anterior te comentamos sobre las maravillas de este primer título de **La Guerra de las Galaxias** para el Wii de Nintendo, la calidad de gráficos que nos sorprende y sobre todo, las imágenes que acompañan cada escenario mientras tomas el rol del joven aprendiz de **Darth Vader** y la lucha que juntos emprenderán contra los Jedi.

Una de las grandes promesas para el lado de los Jedi es quizá quien sería parte de la profecía, pero resultó que en lugar de héroe se convirtió en uno de los villanos más populares y reconocidos en la ciencia-ficción. **Darth Vader**, quien antes fuera maestro Jedi, ahora es todo un Lord Sith.



A través de estas páginas encontrarás el arte que utilizó LucasArts para ilustrar el juego **The Force Unleashed**; como podrás ver, la calidad de imagen es bastante buena, las sombras y detalles de las ropas o trajes se llevan mucho crédito. Digamos que es una forma alterna de mostrar a los personajes de esta franquicia, pues ya los hemos visto con actores reales, en animación tradicional y por computadora.

Las imagenes son representaciones de algunos eventos que podrás disfrutar en el juego, arte conceptual que las compañías utilizan para ejemplificar ciertos momentos climáticos o importantes. Por ejemplo, a tu derecha está una de las naves más espectaculares ante el aprendiz de Sith.

Como si se tratara de un rey dando el grado de caballero, **Darth Vader** pone su espada sobre su aprendiz, marcando el inicio de uno de los personajes que no se había nombrado en las películas, pero que tendrá una gran importancia para el desarrollo de la serie, cómics y demás historias alternas.





Sólo los Sith pueden generar rayos de luz, lo vimos en las películas y cómics, y más definido con el Emperador, quien castigó brutalmente a **Luke** ante los ojos de su padre, **Darth Vader**.

Aquí podemos ver cómo el aprendíz ejerce su poder del lado oscuro en contra de un pobre incauto, que se eleva por los cielos al recibir la descarga de energía.



La fuerza también tiene su lado femenino y para muestra te presentamos a estas chicas que son hábiles en el uso del sable láser. Si ya viste la película animada de **Clone Wars**, seguramente también pudiste apreciar a **Ashoka Tano**, la aprendiz de **Anakin**. Luego de entrenarla, el joven maestro optaría por el lado oscuro y ganaría un nuevo aprendíz.

El joven aprendiz de **Darth Vader** competirá con muchos Jedi, venciendo a varios guerreros que anteriormente luchaban al lado de sus padres. Pero ahora, el lado oscuro lo orilla a acatar las órdenes de **Vader** y enfrentarse a poderosos maestros Jedi.

Compañía: **Sega** | Desarrollador: **Bioware** | Categoría: **RPG**



SONIC CHRONICLES
THE DARK BROTHERHOOD

A LA MASCOTA DE SEGA, SONIC, LA HEMOS VISTO EN INFINIDAD DE GÉNEROS, DESDE PELEAS HASTA JUEGOS DE TABLERO.

PERO POR ALGUNA EXTRAÑA RAZÓN NUNCA HABÍA PROTAGONIZADO UN RPG, SIENDO QUE ESTE ES UNO DE LOS QUE MÁS SEGUIDORES TIENEN EN TODO EL MUNDO. POR FORTUNA, SEGA POR FIN SE HA ATREVIDO A DAR EL PASO HACIA ESTE MÁGICO MUNDO DEL JUEGO DE ROL.

GRÁFICOS · SONIDO · GAMEPLAY · HISTORIA · DIFICULTAD · RANKING EN 8.5



APROVECHA AL MÁXIMO LAS HABILIDADES DE CADA MIEMBRO DE TU EQUIPO PARA PODER ASEGURAR EL TRIUNFO DURANTE LAS BATALLAS.

NO DEJES QUE LA OSCURIDAD SE APODERE DE TI

APUNTANDO A SER UN CLÁSICO

No podía haber errores en esta adaptación de las aventuras de **Sonic** al género RPG, mucho menos después de las críticas que han llovido hacia las últimas entregas elaboradas por el Sonic Team, donde lo más rescatable había sido **Sonic Rush**. Por todo lo anterior, Sega dejó la labor de crear un juego digno de su personaje estrella a Bioware, que entre otras cosas, desarrollaron **Knights of the Old Republic** de **Star Wars**, por el cual se ganaron el respeto del medio.

Lo primero era decidir para qué consola crear el juego, ya que de no elegir la adecuada, el trabajo no tendría la difusión que se esperaría, por lo que no lo pensaron mucho antes de dirigir sus esfuerzos al Nintendo DS, plataforma que gracias a sus herramientas dotaría al erizo azul de un *gameplay* excelente, además de que hasta el momento es junto con Wii, de las más vendidas del mercado.



Como siguiente paso, se debía crear una buena historia, ya que es el sustento de todo RPG. Sin un buen argumento, por lo general los juegos terminan en algún cajón acumulando polvo, pero después de darse a conocer la trama, creemos que tiene todo para agradar a los conocedores y seguidores de **Sonic**.

Se nos plantea una historia que de entrada suena muy interesante; en ella Sonic regresa de derrotar una vez más al **DR. Robotnik**. Todo parece que estará tranquilo por un largo tiempo, pero de la nada, **Knuckles** ha sido secuestrado y junto con él han desaparecido seis **Chaos Emeralds**, que son algo así como las esferas del dragón; al poseer muchas, se tiene un gran poder, el cual seguro que los secuestradores usarán de mala forma.



Luego de recabar algunas pistas, se cree que quien está detrás de todos estos sucesos es una organización secreta conocida como los **Marauders**, en la que se encuentra **Shade**, uno de los nuevos personajes del universo de **Sonic** (quien también aparece en la serie animada), capaz de manipular a quien sea para lograr sus objetivos, por lo que no va a ser nada difícil derrotarlo.



Pon atención a los diálogos, algunos de ellos pueden contener detalles interesantes.

Un gran equipo hace la diferencia

La trama va a ir cambiando y deparándote cosas nuevas conforme avances, pero para lograrlo necesitas una buena *party*, tener a los personajes correctos para el momento indicado. Serán más de 10 héroes conocidos del universo de **Sonic** de entre los cuales deberás elegir a los miembros de tu equipo; piensa muy bien tus decisiones, ya que una mala elección te puede impedir una victoria fácil, por lo que es mejor llevar una *party* balanceada, en la que cada integrante se pueda cubrir con alguien más.

Un mundo por descubrir

Los gráficos son realmente muy buenos, se ha manejado un estilo colorido, que lo hace ver como una caricatura, en donde se han cuidado varios detalles, siendo uno de los más importantes la iluminación, creando fuentes de luz en partes específicas, que te dejarán impresionado en más de una ocasión.

Un debut brillante

Todo parece indicar que estamos ante un juego que marcará al personaje para bien, al mismo tiempo que dejará establecido un parámetro de calidad para sus futuras entregas en éste o cualquier otro género en el que participe, lo cual dará como resultado que nosotros, como videojugadores, disfrutemos de una nueva etapa de éxitos en la vida de este personaje azul. **Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood** es un juego excelente, bien pensado y desarrollado, que te llevará a un mundo increíble lleno de historias que te dejarán un grato sabor.











Buenas ideas...

- Antes de la aparición de **Sonic** en el mundo de los juegos de video, la mascota de Sega era **Alex Kidd**, un personaje que protagonizaba un juego de plataformas promedio, cuya poca popularidad desapareció al salir a la luz **Sonic** a principios de los años 90.
- El primer juego en aparecer de Sonic para plataformas Nintendo fue **Sonic Advance**, para el Game Boy Advance en el año 2002; posteriormente vendrían las versiones para el Nintendo GameCube.
- **Yuji Naka** es el creador de **Sonic**, pero al mismo tiempo es el líder del famoso "**Sonic Team**", quien se encarga de desarrollar los juegos más populares de la compañía, entre los que tenemos **Nights**, **Chu Chu Rocket** o **Phantasy Star**.

Los expertos comentan...



MASTER

Sonic estaba pasando por una crisis en sus aventuras de nueva generación, por lo que había que buscar nuevas formas de mostrar las aventuras del erizo, de modo que lo ideal fue usar las ventajas creativas de las plataformas de Nintendo, logrando así dar un respiro al personaje, dejando de lado el "correr por correr", por desafíos a nuestra habilidad e inteligencia. **The Dark Brotherhood** se mantiene en la misma línea innovadora, comenzando por la historia, que nos atrapará.



CROW

Ahora **Sonic** intentará deleitarnos con una aventura RPG en donde podrás interactuar con múltiples personajes de la serie en una historia completamente origianal. Una organización secuestró a **Nuckles** y algunas esmeraldas, creando un caos en el Universo. El estilo de combate es tipo **Final Fantasy** e incluso habrá ocasiones en las que podrás combinar los ataques de dos personajes para incrementar el poder del impacto, tal como ocurrió en **Chrono Trigger**.



PANTEÓN

Esta franquicia por fin ha tenido un cambio para variar de la clásica temática de correr y tomar aritos. Obviamente no podemos comparar este juego con la serie interminable de Square Enix, pero sí podemos decir que es un buen exponente para el género de los RPG. A mi me gusta que haya cambios como éste, sin que se altere demasiado la esencia de cada serie; no como lo que pasó con **Mega Man Battle Network**, en donde realmente echaron a perder el concepo.



Uno con el control

Por **Master**

¡Hola! Espero que su regreso a clases se haya dado de la mejor manera posible, y que hayan disfrutado de todo lo que se presentó en el E3 pasado; realmente existe mucho de qué hablar del evento, así como de la postura de Nintendo, pero bueno, eso será en otra ocasión, ya que esta vez les daré algunos consejos para uno de los mejores juegos de peleas disponibles en el catálogo de la Consola Virtual, me refiero a **The King of Fighters ´94**, título a prueba del tiempo y que por fin podemos disfrutar en un sistema casero de Nintendo.

KOF ´94 es de mis juegos favoritos de la serie, con un sistema de juego que te obliga a estar atacando a tu oponente todo el tiempo para no estar en desventaja, sin embargo, su único problema es que los movimientos de los personajes no permiten una gran variedad de combos, aun así, existen jugadas que puedes ejecutar para ligar algunos golpes y causar un buen daño.

Kyo Kusanagi

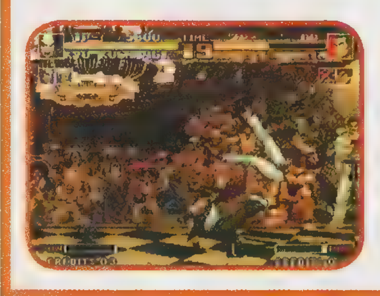
Es de los peleadores más ágiles de toda la plantilla lo que lo vuelve un rival de cuidado, sobre todo porque su movimiento especial es de los más devastadores; puede regresarte la ventaja en duelos casi perdidos si logra aplicarlo completo.



Lo más recomendable para **Kyo** es comenzar los combos saltando con golpe fuerte, al caer conectar una patada para posteriormente terminarlo con un remate, que puede ser el movimiento en el que ejecuta una patada que eleva al rival. Al terminar, lanza un poder por el suelo y salta, con esto casi aseguras que alguno de los dos golpes entre.



Cuanto te encuentres en dificultades, recuerda que en esta versión los personajes pueden avanzar a pesar de estar agachados; usa esta cualidad y acércate a tu rival al mismo tiempo que te vas cubriendo de sus ataques; cuando se descuide, usa dos golpes débiles seguidos de una patada de idéntica magnitud para terminarlo con el poder que elijas, aunque te recomiendo el *Hyakushi Oniyaki*.



Siempre que puedas presiona a tu rival, los golpes débiles son perfectos para eso; no importa si los conectas arriba o abajo, dejan al adversario listo para un especial o un remate; en caso de que pienses que no va a entrar el poder, puedes terminar con una patada fuerte por debajo.

Ralf

Un peleador que con el paso de los años se consolidara como uno de los favoritos de los jugadores, debido a su gran fuerza y fácil control, que permiten tener siempre la ventaja en los choques.



Al igual que con **Kyo**, lo más conveniente es saltar y atacar a tu rival con un golpe o patada fuerte, ya que aunque intenten contrarrestarla, seguro que tu movimiento gana. Una vez que lo hayas conectado, da un golpe fuerte o varios débiles, para terminar con *Gatting Attack*, que se marca atrás, adelante, más golpe fuerte.



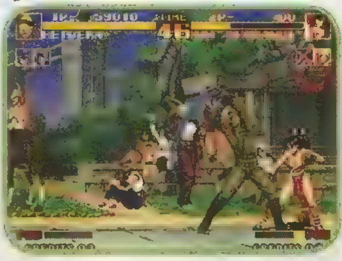
Otra variante para terminar el combo anterior, es usando el Volcán Punch, lo que logras presionando varias veces el golpe débil; si éste lo conectas en una esquina, intenta añadir el *Gatting Attack*, tal vez no entre completo, pero tu oponente al menos se cubrirá, evitando un contragolpe.

Nunca olvides el agarre que se logra marcando una "U" hacia al frente más golpe, ideal para romper el dominio del rival; para que no te lo "adivinen", agáchate, da algunos golpes débiles, no importa que no conecte; después presiona dos veces hacia al frente rápido para que des un pequeño salto; justo al caer, sujétalo; cuando caiga puedes acercarte y usar cualquier golpe fuerte para presionarlo.



Heidern

Al líder del equipo **Ikari**, gracias a su altura, es casi imposible ganarle algún golpe en los saltos, lo que te obliga a jugar de forma estratégica; un movimiento en falso y estarás derrotado, sobre todo porque sus movimientos son demasiado rápidos y poco predecibles, por lo que detenerlo es es tarea complicada; pero si lo usas, tienes gran parte de la pelea asegurada.



Cerca de tu rival golpéalo varias veces con patadas débiles (de preferencia junto a una esquina), después usa el *Moon Slasher* o el *Cross Cutter*; al terminar da un paso hacia atrás, espera a que se levante, acércate y de inmediato marca el *Grand Saber*; tienes que ser muy preciso en este último movimiento, ya que tu rival podría poner guardia; se trata más que nada de presionarlo.



Una jugada muy común pero útil usando a **Heidern** es la siguiente: sitúate lejos de tu contrario, ahora lanza un *Cross Cutter*, es casi un hecho que tu rival esquivará o saltará para evitarlo, por lo que de inmediato debes marcar un *Neck Rolling* o el movimiento especial; así lo sorprenderás restándole demasiada energía; para acentuar más tu estrategia, puedes lanzar un par de *Cross Cutter* seguidos para que nunca sospeche el final.

Terry Bogard

Uno de los peleadores más fuertes del universo de SNK y un elemento indispensable en mis tercias de cualquier versión de **The King of Fighters**, de modo que conozco jugadas muy útiles como las que te mostraré enseguida.

En cuanto tengas la oportunidad carga tu barra de especial, una vez hecho esto, espera el momento ideal para saltar y pegarle con patada fuerte a tu contrincante; al tocar el suelo presiona golpe fuerte para agregar dos impactos más a tu combo. Termínalo con un *Power Geiser*.







Una variante de la jugada anterior se hace sustituyendo el golpe fuerte al caer por un par de débiles agachado más una patada; al final lo mejor es usar una *Rising Tackle*, pero también puedes emplear un golpe fuerte seguido de *Burning Knuckles*.



Para una jugada de engaño similar a la de **Heidern**, lanza un *Power Wave* y enseguida lánzate con un *Burning Knuckles*, o bien puedes usar un Power Geiser si es que tu rival salta para golpearte. Este engaño es básico en todos los juegos de la serie.

Mai Shiranui

De las mujeres más importantes no sólo en los juegos de pelea, sino también en el medio de los videojuegos; todo un icono, equiparable al de otras grandes peleadoras como **Chun-Li** o **Morrigan**; si dudas de su fuerza, checa lo que puede lograr.

Además del movimiento especial, su técnica más útil es la que le permite sacar fuego mediante la cola de su vestido, así que incluirlo en un combo es el camino más corto a la victoria, para esto puedes saltar con golpes fuertes arriba y abajo para rematarlo con dicha técnica, aunque si prefieres puedes sustituirlo por el lanzamiento de abanico.





Si te encuentras en una pelea en la que tu adversario sólo está esperando a que cometas un error, lanza un abanico, pero no te detengas, sigue su trayectoria; después, al estar junto a él, presiónalo con un golpe fuerte abajo; en caso de que entre, remátalo con la técnica de fuego.





Takuma

El padre de **Ryo** y **Yuri** es de los personajes más balanceados del juego, tanto su velocidad como su fuerza están en buen nivel, lo que le permite tener jugadas bastante interesantes para terminar con sus oponentes.

Esta combinación es de las más complicadas, requiere de práctica, pero obviamente, compensará muy bien tu esfuerzo. Salta para conectar una patada fuerte por arriba, al caer continúa con dos golpes débiles agachado y de manera inmediata marca una *ShippuuKyaku*, es decir, la patada giratoria, sin pensarlo y antes de que el rival caiga, conecta un *ShoranKyaku* para terminarlo.





Si lo deseas, en cualquier momento puedes marcar un combo triple muy efectivo usando dos golpes fuertes (alguno puede ser patada) y terminarlo con un *KohKen* o la técnica especial.

Clark

La fuerza de este personaje no se pone en duda, un par de agarres y la balanza comenzará a favorecerlo, además de que sus golpes fuertes de lejos son letales gracias a su gran alcance.



Si lo deseas, puedes usar la primera jugada que te di con **Ralf**, pero en la que existen diferencias es en la que se emplea el *Vulcan Punch*, ya que el de **Clark** es mucho más efectivo, sobre todo si lo usas pegado a una esquina; debido a que tu enemigo se eleva queda listo para conectarle algunos golpes más con otro *Volcan Punch* u otra técnica.

Un consejo para el agarre especial de **Clark** es marcarlo después de haber golpeado al rival; al estar tirado, pégate a él; ahora, cuando se esté levantando, salta en vertical; esto tu enemigo no se lo esperará nunca, dándote tiempo perfecto para aplicarle el especial entero.



Buscando de nuevo el trono

La serie **The King of Fighters** tiene millones de fans en el mundo entero, por lo cual, desde el anuncio de que pronto saldría al mercado de las Arcadias la doceava entrega, no ha faltado quien se imagine la nueva versión al estilo de **Tekken** o **Virtua Fighter**; sin embargo, los creadores saben perfectamente que el problema de esta saga a últimas fechas estuvo en la saturación de elementos además de su corta travesía en el mundo en 3D.





Por lo anterior, **KOF XII** va a retomar las características que la hicieron grande en la década pasada, es decir, una jugabilidad ligera, peleas en tercias, y lo más importante, un estilo en 2D. Tendrá gráficos en tercera dimensión para los escenarios y modelos de los personajes, pero el *gameplay* tomará las bases de ediciones como **KOF ´98**, para muchos el mejor juego de toda la saga. Lo que podemos ver por este tipo de detalles, aunado al próximo lanzamiento de **Street Fighter IV** para el mismo sector, es que los títulos de pelea que el jugador desea son mucho más técnicos, prefieren un encuentro bien llevado a personajes realistas pero lentos en sus movimientos, lo cual es una constante en los más recientes juegos del género en 3D (salvo **Soul Calibur II**). Nos espera un gran fin de año con estos juegos de Arcadia, esperemos que una nueva época dorada de estos locales esté por comenzar.

Esto ha sido todo por este mes; espero que los consejos que te he compartido te ayuden a vencer a tus amigos o a terminar el juego más fácil; si tienes dudas, quejas, comentarios o alguna jugada que quieras compartir con nosotros, puedes mandarla a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com; no olviden nunca que ganar no es lo único, pero sí lo más importante. ¡Hasta la próxima!





Si te quedaste con ganas de seguir bailando con la pasada entrega de la serie **Dance Dance Revolution** para Wii, ve ajustando tus zapatos y mejores movimientos porque **Hottest Party 2** ya es una realidad; Konami no ha perdido el tiempo y nos ha preparado una secuela excelente que sigue los pasos y estándares marcados por su predecesor, por lo cual será una gran opción para Wii.

 GRÁFICOS 
 DIFICULTAD 
 ADICCIÓN 
 VARIEDAD 
 MULTIPLAYER 
RANKING  

¡No te quedes fuera de la fiesta, toma a tu pareja y diviértete como nunca!

Siente el poder de la música

Cuando se habla de juegos musicales, es inevitable no mencionar a Konami, ya que ellos son en gran medida los creadores de este subgénero; desde los años del Game Boy han desarrollado bastantes títulos de este estilo, como **Guitar Freaks** o **Karaoke Revolution**, sin contar la extensa línea Bemani, que es la abreviación de Beatmania, apartado que generaron para clasificar a sus distintos juegos, que durante años nos han dado horas de diversión.







Dentro de su gran arsenal de juegos musicales, la franquicia **DDR** siempre ha sido un pilar importante, convirtiéndose en todo un éxito cuando apareció por primera vez en Arcadia hace ya una década, y desde ese entonces lo hemos visto en prácticamente todas las consolas caseras que han existido, donde las de Nintendo no podían quedar fuera.

¡Levantando las manos...!

Como es común, al existir tantas secuelas de un juego, la originalidad a veces se llega a perder, logrando que cada nueva entrega parezca tan sólo una actualización de canciones y no un título nuevo; por tal motivo, Konami debía buscar una manera de traer nuevos aires a la serie, pero las consolas que existían hasta hace poco no permitían mayores innovaciones, situación que cambió radicalmente con la salida del Wii y sus sorprendentes controles.

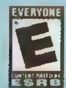


En la plataforma de la Gran N, los desarrolladores vieron la posibilidad de ofrecer por fin una experiencia de baile completa, lo que significa usar las manos además de los pies, como venía ocurriendo desde su lanzamiento.



Seguir los pasos con el tapete es muy divertido, pero lo es más el mover también los brazos; por ejemplo, en algunos casos, el juego te pedirá algún paso de doble flecha con los pies, de esos que implican un saltó, pero al mismo tiempo podría indicarte que movieras uno o ambos controles (Wiimote y Nunchuk) hacia las direcciones restantes, lo que da por resultado pasos espectaculares, que te van a demandar concentración pero sobre todo coordinación.

Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Konami**
Categoría: **Musical**

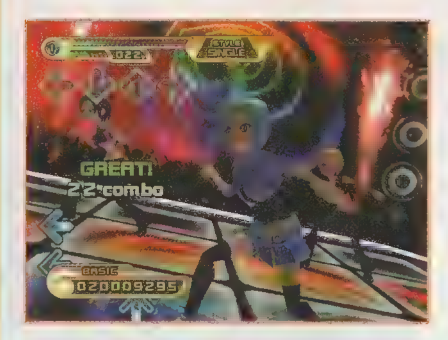
1 - 4   



Lo anterior le da otra dimensión al juego, ya que aunque no era malo el *gameplay* anterior, ya era conocido y dominado por la mayoría, pero el hecho de incluir movimientos con las manos hace que conseguir las calificaciones más altas sea una tarea complicada, mas no imposible.

Conviértete en una estrella del baile

Antes de seleccionar la canción que desees, vas a tener que elegir un personaje, cada uno con su propio estilo (¿quién podría olvidar al robot de las versiones de Arcadia?); esto no es alguna novedad, se ha hecho de toda la vida, pero lo que resulta interesante es que ahora tendrás la posibilidad de elegir a tus Mii para que entren a la pista y realicen las coreografías, un detalle simple pero que permite que puedas crear personajes propios, ya sea que uses el Mii de alguien popular o el tuyo.





El subtítulo del juego lo dice todo; es una fiesta; contiene modos para cuatro jugadores, por lo que nadie se queda fuera, ya sea todos por separado o al mismo tiempo; pero lo mejor está cuando usas estas opciones para crear coreografías, o sea, que marques las flechas no siempre viendo hacia el monitor, ya sea haciendo giros, saltos o todo lo que tengas en mente, pues así defines tu propio estilo.

Nunca dejes de bailar

Dance Dance Revolution: Hottest Party 2 es una secuela muy buena, pule el estilo establecido por la versión anterior, al mismo tiempo que agrega modalidades interesantes como lo es el baile libre, que te servirá como práctica en lo que a los controles de Wii se refiere, aunque con un par de canciones que bailes, quedas listo para las competencias.





Fuego en la pista

- El primer juego de la serie fue **Dance Dance Revolution 1st Mix** para Arcadia, el cual vio la luz en 1998 en Japón, provocando una oleada de juegos con un estilo similar, pero que no lograron acaparar tanto la atención como el de Konami.
- El primer juego en aparecer para consolas de Nintendo fue un **Dance Dance Revolution** con personajes y canciones del mundo de Disney, lo que ocurrió para el Nintendo 64, pero sólo en Japón.
- Para el Nintendo GameCube se tuvo la versión **DDR: Mario Mix**, la cual, a diferencia de la de Disney, sí vio la luz en América; los temas que se incluyeron fueron versiones Mix de los clásicos juegos de Nintendo.
- Uno de los principales responsables de la composición de los temas que vemos en esta serie es **Naoki Maeda**, quien ha logrado crear clásicos como **Paranoia**, **La Senorita**, **Dive o Remember You**; además, ha participado también en otros juegos como **Guitar Freaks** o **ParaParaParadise**.

Los expertos comentan...



MASTER

Esta es una de las series de Konami que más disfruto; cada una de las diferentes versiones de este juego son extremadamente divertidas y adictivas, mucho más ahora que han agregado los controles del Wii a su sistema de juego, logrando una originalidad que la serie pedía a gritos desde hace ya algunos años. Las canciones que contiene son muy buenas, no habrá quejas, pero me hubiera gustado que incluyeran clásicos como **Butterfly**, **Dive** o **Broken My Heart**, que en Arcadia fueron un éxito absoluto.



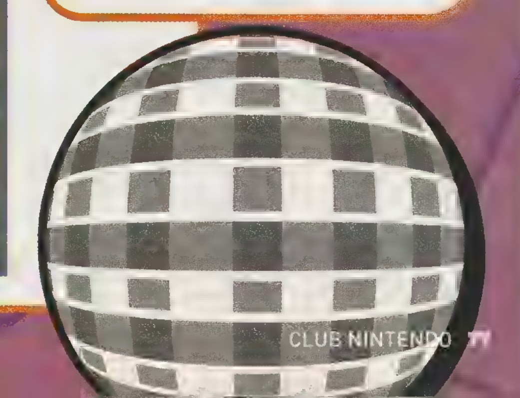
CROW

Básicamente se trata de la misma idea que en la primera versión para Wii, es decir, no sólo se trata de mover los pies, sino también las manos para realizar las diferentes coreografías. Como detalle de novedad, tenemos la integración de los Mii, para que sientas que en verdad eres tú quien baila en la pantalla. La lista de canciones es bastante completa y se adecua a la perfección para el estilo de juego. Otro punto importante es la oportunidad de jugar con hasta cuatro personas, un detalle muy interesante.



PANTEÓN

Si hay un género de juegos en donde se pueden lanzar y lanzar secuelas y versiones sin temor a que la crítica los haga pedazos es sin duda el de los ritmos. Lo que me gusta de esta genial serie de Konami es que en realidad sí bailas al ritmo de la música, y no son sólo zapatazos esquizofrénicos como en los "**Pump**"; les recomiendo mucho este nuevo **DDR**, el cual trae más canciones que nunca; ¡así que pónganse a mover el esqueleto al ritmo de Konami!



QHDD...

¿qué hay dentro de...

El Halloween y el Día de Muertos?

Por Spot

¿Cómo han estado? En esta ocasión les hemos preparado un tema bastante interesante: las celebraciones del Día de Muertos. Demasiados son los videojuegos en los que se hace referencia a estas fechas, como lo pudiste ver hace un año en nuestro reportaje especial; ¿pero te has preguntado de dónde vienen tales festividades? Pues bien, en seguida tocaremos dicho tema, de manera que puedas comprender mejor y saber de qué forma han sido aprovechadas en la industria del entretenimiento.

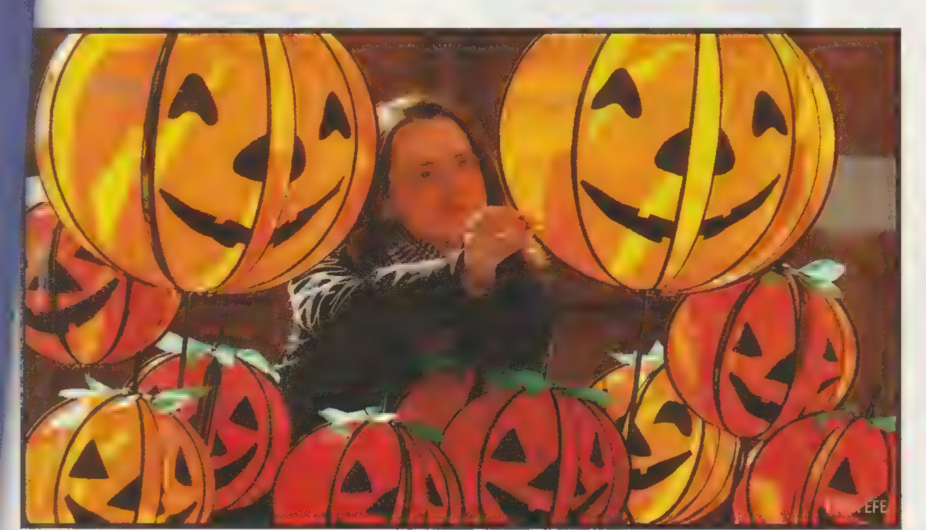
Los inicios de una gran celebración

A estas alturas, todo mundo cree que el famoso Halloween tuvo sus inicios en Estados Unidos, pero esto no es así (y tampoco debido a brujas que devoraban niños como **Los Simpson** mostraron alguna vez). Todo se remonta a la época de los celtas, pueblo que se extendió por varios países de lo que ahora es Europa muchos siglos antes de la época de Cristo, dejando claro que el honrar a los difuntos es una constante en todas las culturas.



Esta civilización celebraba a principios del mes de noviembre a una de sus deidades más populares, Samhain, quien era algo así como el dios de la Muerte. Durante esa noche, se creía que los difuntos regresaban a la vida gracias al poder de Samhain, por lo que se les esperaba con grandes ofrendas y decoraciones especiales, pero no tanto para honrar su memoria, sino más bien para mantenerlos tranquilos, ya que se pensaba que, al volver, causarían destrozos en sus comunidades. Así que como puedes darte cuenta, al pasar el tiempo los valores y tendencias de el Día de Muertos han ido cambiando demasiado.

Con el paso del tiempo y la llegada de otras grandes corrientes como el cristianismo, la fiesta celta fue adoptada y modificada por otras culturas, como es el caso de Inglaterra, donde se le denominaba "All Hallow Day" (El Día de Todos los Santos); pero después de algunos años, la frase se acortó dejándola simplemente como Halloween.



Obviamente, al llegar a Occidente, específicamente a Estados Unidos, se le agregaron algunos detalles y omitieron otros tantos, para que se apegara más a las costumbres de ese país, que como todos sabemos, desde siempre ha luchado por tener alguna identidad. Por principio de cuentas, el Halloween norteamericano se celebra la noche del 31 de octubre, no el primer día de noviembre; por otro lado, se acostumbra que los niños pidan dulces en las casas cercanas a su vecindario, y de no recibirlos, muchas veces planean alguna travesura, lo cual obviamente no era algo que los vecinos desearan, por lo que es mejor regalarles algunas golosinas, además de que se mantiene viva la tradición y la gran convivencia que esto genera.

Lo anterior es una modificación de las ofrendas que supuestamente daban los celtas al espíritu de sus difuntos para evitar desastres. Ahora bien, ¿por qué se usan los disfraces?; lógicamente para dar un toque de suspenso y terror a la noche, pero además de eso, al parecer tiene su origen muchos años atrás, justo cuando el Halloween tenía un trasfondo más religioso que el que posee actualmente.

Aprovechando la creencia de que seres extraños invadían la Tierra, no faltaba quien se aprovechaba de la inocencia de las personas para sacar ventaja, y algunos se disfrazaban de "monstruos" para cometer saqueos en comercios y después decir que todo era debido a las criaturas de la noche... bueno, pues parece ser que de estos hechos se originó la moda de usar disfraces.



El día de muertos es una de las tradiciones de mayor arraigo en México.

- El Halloween o Día de Muertos ha sido tema recurrente para decenas de videojuegos como **Nightmare on Elm Street** o **Friday 13th**, de NES, pero uno de los que mejores críticas ha recibido es **Grim Fandango**, un juego para PC donde los personajes son calaveras y su estilo es idéntico al visto en las ofrendas mexicanas.

- Las películas tituladas "**Halloween**", que fueron producciones estadounidenses, sirvieron para que dicha celebración se extendiera por el mundo entero, en algunos casos logrando erradicar las de poblaciones pequeñas.

- Se creía que las calabazas con velas en su interior era una decoración usada por las brujas para atemorizar a la gente, pero su significado es más profundo: se dice que en su origen servían de guías para las almas de los difuntos, parecido al simbolismo que se le da en México a la flor de cempasúchil.



Una costumbre ancestral

Aunque muchas culturas han adoptado el Halloween como la festividad mediante la cual honran a los difuntos, en otros países, como México, se celebra el Día de Muertos, una tradición que a pesar de las influencias extranjeras se mantiene viva en nuestro país, lo que nos identifica y da un lugar distinto en todo el mundo.

Los orígenes de El día de Muertos se remontan a las civilizaciones prehispánicas que habitaron Mesoamérica hace ya varios siglos. Culturas como la azteca realizaban diferentes rituales que se creía ayudarían a las almas a tener un buen viaje hacia el "otro mundo"; a diferencia del comienzo de El Día de Todos los Santos, no se apreciaría como una fecha en la que habría que tener cuidado, sino que más bien se veía desde una perspectiva más espiritual.

Al llegar la época de la Conquista se dieron muchos cambios en las costumbres de los pueblos prehispánicos, y obviamente una de las que se vieron afectadas fue la del culto a los difuntos, volviéndola sumamente religiosa, además de que se le atribuyeron los días 1 y 2 de noviembre. Hasta hoy, el Día de Muertos es una de las tradiciones de mayor arraigo en el país; cada año millones de personas lo celebran en todo el territorio, aportando diferentes detalles y elementos de acuerdo con la zona donde se viva.

Por ejemplo, en el centro del país se acostumbran las tradicionales ofrendas, donde los familiares del difunto colocan los alimentos y bebidas que disfrutaba en vida; pero por el contrario, en otras localidades como Michoacán, es una tradición realizar altares y comidas en el mismo panteón durante la noche, lo que origina un espectáculo especial que ha dado la vuelta al mundo debido a su colorido y pasión.

En México igual se acostumbra el pedir dulces en la noche del Día de Muertos; algunas personas le dicen "calaverita", mientras que otras "muertito", pero la esencia es la misma. Mención aparte debe hacerse de las "calaveras", y no precisamente las de dulce o chocolate (bastante ricas, por cierto), sino los versos que se componen tomando como tema la muerte, pero no de manera fatalista, sino más bien graciosa, con el humor típico de nuestro país.

Tradiciones que están lejos de morir...

Como puedes darte cuenta, desde tiempos remotos, diferentes culturas han interpretado a la muerte de maneras diversas, lo que se ha visto plasmado en el cambio que han tenido las fiestas tanto del Día de Muertos como de Halloween, pero al final, lo importante es que dichas celebraciones sean apreciadas y valoradas como tal, ya que representan demasiado, además de que unen a la sociedad como pocas festividades pueden lograrlo



ARCADIAS

MARVEL VS CAPCOM 2

Después del lanzamiento de **Street Fighter** a principios de los años 90, tanto Capcom como el género de las peleas se mostraron muy tranquilos; existían buenos juegos, pero no suponían un gran avance, sobre todo porque se seguía la línea trazada por la compañía de **Ryu Hoshi**, es decir, no había alguna innovación que realmente atrajera nuevos entusiastas a las peleas en los videojuegos, hasta que Capcom lanzara en el año 2000 para Arcadias uno de los mejores títulos del estilo de todos los tiempos: **Marvel vs Capcom 2**.



La culminación de una propuesta

Este título significa la consolidación, la respuesta a los trabajos anteriores de Capcom, ya que no es el primero en su serie de crossovers (te puedes dar cuenta por el nombre del juego); antes, en 1996 lanzaron **X-Men vs Street Fighter** y dos años después **Marvel vs Capcom**, que aunque son grandes joyas del género, adolecían de algunos puntos, como la dificultad de juego y el balance entre personajes, que obligaba a los aficionados a siempre elegir a los mismos peleadores, que bien controlados, eran prácticamente invencibles.



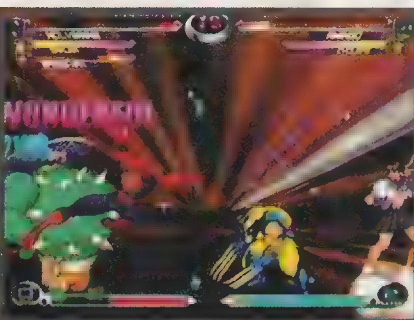


Por todo lo anterior, Capcom planeó muy bien la secuela de su serie "VS"; fue una espera de dos años, pero valió la pena. Qué manera de comenzar el nuevo milenio, con un título que superaba a sus antecesores en todos los aspectos, siendo el *gameplay* el que más mejoras tuvo. **MvC2** representó la perfección en esta serie.



Una fórmula probada

Para los que no tengan idea de qué trata este título, deben saber que es un crossover, es decir, una mezcla de personajes de universos totalmente distintos, que después de todo son uno de los mayores atractivos de esta saga. En este caso, los universos que se manejan son el de la compañía de historietas Marvel y el de Capcom (qué obvio, ¿no?), por lo que podemos ver a héroes como **Ryu** o **Spider-Man** en la misma aventura, algo que pocas veces se puede disfrutar.





Comencemos por platicar de la historia del juego; no pensarás que se han reunido dos universos sólo porque sí, ¿verdad? Resulta que en un futuro alterno, la Tierra ha sufrido varios cambios que han provocado que poco a poco se convierta en un lugar donde la vida podría extinguirse, todo debido a una fuerza maligna que responde al nombre de **Abyss**.



En cuanto a los gráficos, a pesar de ser en 2D, la calidad de los sprites era impecable, una fusión perfecta con los escenarios en 3D, todo un agasajo para la vista, y por si fuera poco, la música es de primer nivel, pues en todos los stages los temas son animados, dando un gran toque de emoción a cada encuentro. Aun en estos días es difícil ver un juego de Arcadias que ofrezca esta calidad similar, por lo que se ha convertido en un clásico del género.

El poder de dicho ser está relacionado con una esfera, de tal modo que si se quiere acabar con él, hay que recuperar el objeto y destruirlo, pero ¿quién podría hacerlo? Esta misma pregunta se la plantea **Ruby Heart,** una pirata que al darse cuenta de lo que ocurre, de inmediato busca darle una solución.

Luego de meditarlo un poco, no ve mejor opción que pedir ayuda a los héroes de la Tierra, en este caso (muy particular) de los **Street Fighter** y los guerreros de Marvel. Les cuenta la situación y no titubean en ofrecer auxilio, por lo que son llevados a cada encuentro para salvar el destino del planeta en un barco especial que Ruby posee.



La historia es buena, no al grado del argumento de estas series por separado, pero sí suficiente para ofrecernos un juego excepcional.

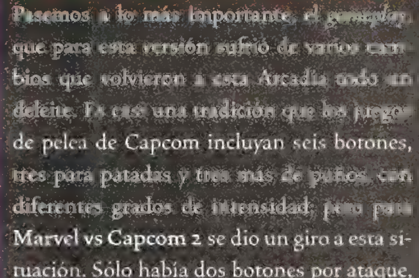
Fácil de aprender, difícil de dominar

Cualquier persona con mucha o poca experiencia puede jugar sin problemas; algunos combos se marcan con tan sólo presionar tres veces un botón, pero si realmente querías disfrutarlo al máximo, era necesario que practicaras por horas, ya que no sólo contabas con las combinaciones a nivel de piso, sino también con aéreas, que fueron parte crucial del éxito del título, pues no era simplemente elevar al rival y darle un par de golpes -podías conectarle decenas de impactos-; pero lo mejor es que si eras rápido, tenías la posibilidad de incluir un especial.



Defendamos el planeta

Pasemos a lo más importante, el *gameplay*, que para esta versión sufrió de varios cambios que volvieron a esta Arcadia todo un deleite. Es casi una tradición que los juegos de pelea de Capcom incluyan seis botones, tres para patadas y tres más de puños, con diferentes grados de intensidad; pero para **Marvel vs Capcom 2** se dio un giro a esta situación. Sólo había dos botones por ataque, y los dos restantes eran para llamar a dos personajes extras para ayudarte por un segundo, ya que otra característica importante es que las peleas eran en equipos de tres.



De entrada pareciera que se quedaron fuera los golpes medios, pero no es así, sus funciones siguen estando presentes, solamente que han variado, por ejemplo, para usar una patada media abajo, tienes que ubicar el control en diagonal inferior, o si estás de pie, dar dos golpes débiles de forma continua, así quien estaba acostumbrado a usar estos botones en sus combos no quedaría fuera de la diversión.

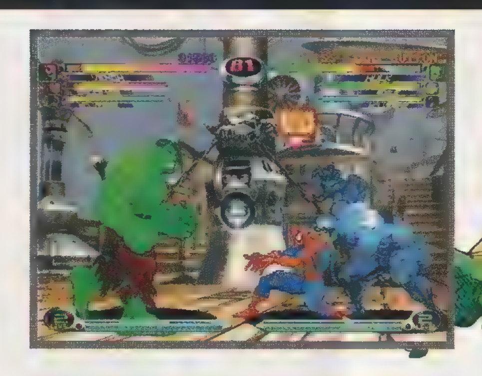








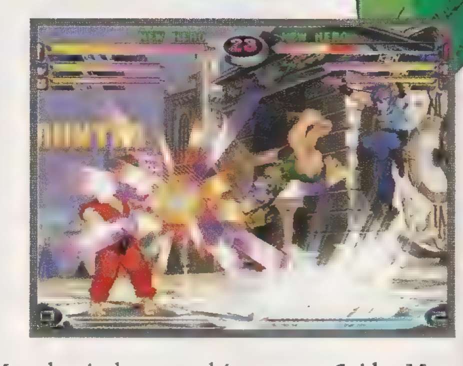
Además de los anteriores, existen otros personajes que se crearon de forma exclusiva para este título, como **Son Son**, **Amingo** y el caso de **Ruby Heart**; cabe mencionar que el primero es una especie de homenaje a un juego de Capcom con el mismo nombre que saliera hace ya varios años, y cuyo diseño está basado en la leyenda china del **Rey Mono**, de la cual, por cierto, también se originó **Dragon Ball**, como te comentamos hace algunos años dentro de la sección "¿Qué hay dentro de...?"



Para dar más variedad y estrategia, no es necesario esperar a que eliminen a tu personaje en uso para que puedas pelear con otro miembro de tu equipo; puedes intercambiarlos en el momento en que lo desees, presionando ambos botones de patada o de puño. Hay momentos donde esta característica es vital para salir con la victoria, ya que puedes ligar un combo, sorprender al rival o simplemente reservar la energía que le quede a tu personaje para mejor momento.

Los poderes especiales son de lo más espectacular que se haya visto en un juego de pelea en 2D; lo mejor es que sólo se necesita un nivel de tu barra de energía para marcarlos, y no requieres doble secuencia en el control, pues con un giro normal y un par de botones puedes activarlos.

Un detalle importante de los movimientos especiales, es que cuando conectes uno, puedes interrumpirlo para que entre otro "súper", el cual sería ejecutado por uno de los personajes que tuvieras en espera en ese momento; en total puedes incluir en una combinación los especiales de los tres personajes, pero debes tener mucho cuidado del momento en que "cortas" los combos, ya que, por ejemplo, si el primer poder lo marcas en el aire y el segundo entra solamente en tierra firme, pues simplemente lo vas a desperdiciar; por eso es bueno analizar el estilo de cada personaje.





Héroes de todo tipo

El número de personajes a elegir fue bastante elevado, más de 40 de ambos universos, lo que garantizaba ver duelos de ensueño; tan sólo para que te des una idea, te diremos que de Marvel se incluyeron a héroes como **Spider-Man**, **Hulk**, **Cyclops**, **Captain America**, **Gambit** o **Wolverine**, mientras que por parte de Capcom, además de los legendarios **Ryu**, **Ken**, **Guile** o **Akuma**, se decidió colocar a personajes de otras series que no fueran **Street Fighter**, como el caso de **Jill Valentine**, de **Resident Evil**, o **Mega Man.**





Dos universos como uno solo

Han pasado ocho años desde su lanzamiento, pero debido a su calidad, aún es muy solicitado en locales de Arcadia de todo el mundo; el ritmo de las peleas es vertiginoso, debes tomar decisiones en décimas de segundos; se trata de una gran obra que marcó al género y que hoy recordamos con gusto en esta sección. Seguro que para muchos, éste es de sus juegos favoritos, y si alguien por ahí no lo conoce, no pierdan más el tiempo y dedíquenle unas monedas en su local de Arcadia más cercano.



Kung Fu Panda
Wii

Códigos especiales
Introduce las siguientes secuencias para conseguir cualquiera de los resultados que se indican abajo.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Daño se incrementa por 4x	Arriba, abajo, arriba, derecha, izquierda
Modo cabezas grandes (en Story Mode)	Abajo, arriba, izquierda, derecha, derecha
Traje de Dragon Warrior (en Multiplayer Mode)	Izquierda, abajo, derecha, izquierda, arriba
Chi infinito	Abajo, derecha, izquierda, arriba, abajo
Invulnerabilidad	Abajo, abajo, derecha, arriba, izquierda
Activa todos los personajes *multiplayer*	Izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo

Splatterhouse 2
Wii / Consola Virtual

Códigos especiales
Agrega los siguientes passwords en la pantalla de códigos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Nivel 2	EDK - NAI - ZOL - LDL
Nivel 3	IDO - GEM - IAL - LDL
Nivel 4	ADE - XOE - ZOL - OME
Nivel 5	EFH - WEI - RAG - ORD
Nivel 6	ADE - NAI - WRA - LKA
Nivel 7	EFH - XOE - IAL - LDL
Nivel 8	EDK - VEI - IAL - LDL

Boom Blox
Wii

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Big Bomb	Consigue la plata en todos los niveles de Explore.
Bomb Ball	Logra el bronce en "More Flying Bombs" en Explore "Bomb Stax" stack.
Bowling Ball	Obtén el bronce en "Boulder" en Explore "Gem Blox" stack.
Bowling Ball Hose	Gana el oro en todos los niveles Medieval "Warriors".
Coconut	Consigue el oro en todos los niveles Tiki "Rescue".
Eight Ball	Logra el oro en todos los niveles Medieval "Sneaky Thieves".
Fire Hose	Obtén el bronce en "Line Up" en Explore "Chemical Blox" stack.
Ghost Gun	Gana el oro en todos los niveles Haunted "Grave Battle".
Golf Ball	Consigue el bronce en todos los niveles de Explore.
Laser	Logra el bronce en "Plumber" en Explore "Point Blox" stack.
Laser Hose	Logra el oro en todos los niveles de reto Adventure.
Nuke Bomb	Obtén el oro en todos los niveles con retos de Explore.
Racquetball	Gana el oro en todos los niveles Tiki "Crossing".
Rubber Ball	Consigue el bronce en "Towering Fries" en Explore "Vanish Blox".
Shotgun	Logra el oro en todos los niveles Western "Bandit Blast".
Six Shooter	Obtén el oro en todos los niveles Western "Blastin' Site".
Skull Ball	Gana el oro en todos los niveles Haunted "Lost Kitten".
Tennis Ball	Consigue el bronce en "Sparkplug" en Explore "Grab Tool".




Guitar Hero Aerosmith
Wii

Códigos especiales

Ve a opciones y después a la parte de "cheats", ahora, simplemente introduce los códigos como si estuvieras tocando una melodía normal. Recuerda que dos o más notas juntas significan un acorde. G=Verde, R=Rojo, A=Amarillo, B=Azul, O=Anaranjado.

Cheat code para el Air Guitar

RY, GR, RY, RY, RB, RB, RB, RB, RB, YB, YB, YO

Código de hipervelocidad

YO, YO, YO, YO, YO, RY, RY, RY, RY, RB, RB, RB, RB, RB, YB, YO, YO

Ajusta la velocidad en la cual las gemas se desplazarán hacia abajo de la pantalla.

Código para gemas grandes

G, R, G, Y, G, B, G, O, G, B, G, Y, G, R, G, GR, RY, GR, YB, GR, BO, GR, YB, GR, RY, GR, GY

Las gemas aparecen mucho más grandes en la pantalla.

Cheat para no fallar

GR, B, GR, GY, B, GY, RY, O, RY, GY, Y, GY, GR

Con esto es imposible perder.

Código para el modo performance

GR, GR, RO, RB, GR, GR, RO, RB

Modo de precisión

RY, RB, RB, RY, RY, YB, YB, YB, RB, RY, RB, RB, RY, RY, YB, YB, YB, RB

Deberás presionar las notas con mayor exactitud.

Activa todos los códigos

RY, GR, GR, RY, RY, GR, RY, RY, GR, GR, RY, RY, GR, RY, RB

Activas todos los secretos.



Adventures of Lolo
Wii / Consola Virtual

Passwords

Recuerda introducir los siguientes passwords tal cual se muestran abajo; cualquier error evitará que llegues al nivel que deseas.

PASSWORD		PASSWORD	
BCBT	Nivel 1-2	CHZP	Nivel 5-1
BDBR	Nivel 1-3	CJZM	Nivel 5-2
BGBQ	Nivel 1-4	CKZL	Nivel 5-3
BHBP	Nivel 1-5	CLZK	Nivel 5-4
DVYB	Nivel 10-1	CMZJ	Nivel 5-5
DYVZ	Nivel 10-2	CPZH	Nivel 6-1
DZVY	Nivel 10-3	CQZG	Nivel 6-2
GBVV	Nivel 10-4	CRZD	Nivel 6-3
GCVT	Nivel 10-5	CTZC	Nivel 6-4
BJBM	Nivel 2-1	CVZB	Nivel 6-5
BKBL	Nivel 2-2	CYYZ	Nivel 7-1
BLBK	Nivel 2-3	CZYY	Nivel 7-2
BMBJ	Nivel 2-4	DBYV	Nivel 7-3
BPBH	Nivel 2-5	DCYT	Nivel 7-4
BQBG	Nivel 3-1	DDYR	Nivel 7-5
BRBD	Nivel 3-2	DGYQ	Nivel 8-1
BTBC	Nivel 3-3	DHYP	Nivel 8-2
BVBB	Nivel 3-4	DJYM	Nivel 8-3
BYZZ	Nivel 3-5	DKYL	Nivel 8-4
BZZY	Nivel 4-1	DLYK	Nivel 8-5
CBZV	Nivel 4-2	DMYJ	Nivel 9-1
CCZT	Nivel 4-3	DPYH	Nivel 9-2
CDZR	Nivel 4-4	DQYG	Nivel 9-3
CGZQ	Nivel 4-5	DRYD	Nivel 9-4
		DTYC	Nivel 9-5

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
"Joe Perry Guitar Battle"	Vence a Joe Perry en una Guitar Battle en el modo de Carrera.
Walk This Way (Guitarra)	Completa el modo de Carrera en Expert.
Aerosmith "Kings and Queens"	Termina el modo de Carrera.
Doble Cuello (Guitarra)	Obtén cinco estrellas en cada canción en Hard.
Permanent Vacation (Guitarra)	Termina el modo de carrera en Medium.
"Rock In A Hard Place / Zeitgeist" (Guitarra)	Junta 5 estrellas en cada canción en modo de Carrera en Medium.
"Nine Lives / Daredevil" (Guitarra)	Completa el modo de Carrrera en Easy.

S.O.S.

SNK Arcade Classics Vol. 1
Wii

King of the Monsters

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Art of Fighting Mr. Karate (movimientos)	Anota 25,000 puntos o más.
Burning Fight Arte #2	Rellena la barra de poder al máximo.
Burning Fight Arte #6	Consigue el récord más alto.
Fatal Fury Terry Bogard (movimientos)	Logra 25,000 puntos o más.
King of the Monsters Arte #5	Termina el juego en la dificultad Insane.
Música de King of the Monsters	Acaba el juego en la dificultad Normal.
KOF '94 Andy Bogard (movimientos)	Completa el juego en la dificultad Easy.
Samurai Shodown (movimientos)	Finaliza el juego en la dificultad Easy.
Sengoku Arte #12	Gana un encuentro con Destruction anotando sobre un 50%.
The King of Fighters '94 Arte #2	Termina el juego en Hard.

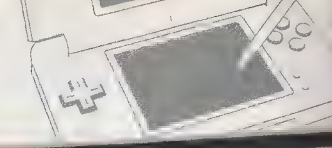


Burning Fight

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Art of Fighting Jack Turner (movimientos)	En la Stage 1, destruye todos los objetos de los cuartos de bonus.
Art of Fighting Robert (movimientos)	Durante la Stage 1, destruye todos los objetos de los cuartos de bonus.
Burning Fight #1	Termina el juego en la dificultad Insane.
Burning Fight Arte #3	Acaba el juego con menos de 30 vidas en alguna dificultad.
Burning Fight Arte #4	Finaliza el juego con menos de 30 vidas en cualquier dificultad.
Música de Burning Fight	Completa el juego en la dificultad Normal.
Fatal Fury Arte #1	Concluye la Stage #1 en menos de tres minutos en cualquier dificultad.
King of the Monsters Art #1	Acaba el juego en la dificultad Hard.
KOF '94 Clark (movimientos)	Termina el juego en la dificultad Easy.
Metal Slug Arte #8	Finaliza el juego con menos de 30 vidas en alguna dificultad.
Samurai Shodown Arte #3	Consigue la puntuación más alta.
Samurai Shodown Hanzo (movimientos)	Acaba el juego en la dificultad Easy.

Samurai Shodown

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Art of Fighting Micky (movimientos)	Termina el juego en la dificultad Easy.
KOF '94 Athena (movimientos)	Acaba el juego en la dificultad Easy.
KOF '94 King (movimientos)	Desarma una computadora del oponente.
KOF '94 Takuma Sakazaki (movimientos)	Desactiva una computadora del oponente.
Metal Slug Arte #1	Gana un combate perfecto.
Samurai Shodown Arte #10	Finaliza el juego en la dificultad Insane.
Samurai Shodown Arte #16	Completa el juego en 40 minutos o menos.
Samurai Shodown Arte #17	Concluye el juego en la dificultad Hard.
Samurai Shodown Arte #18	Acaba el juego en cualquier dificultad y sin continuar.
Música de Samurai Shodown	Termina el juego en la dificultad Normal.





LA PASADA ENTREGA DE NARUTO PATH OF THE NINJA PARA NDS SUFRIÓ DE ALGUNOS PROBLEMAS TALES COMO LA DURACIÓN, LA HISTORIA Y HASTA LA CALIDAD DEL GAMEPLAY, DETALLES QUE EL EQUIPO DE DESARROLLO TOMÓ MUY EN CUENTA PARA LA SECUELA, QUE PRESENTARON DE FORMA OFICIAL EN EL E3 DE HACE UNOS MESES, Y QUE AHORA QUE PROBAMOS, NOS HEMOS DADO CUENTA DE QUE HAN SIDO RESUELTOS DE BUENA MANERA.

GRÁFICOS	SONIDO	GAMEPLAY	HISTORIA	DIFICULTAD	RANKING CN
					7.5

UN NINJA DEBE PELEAR PARA DEFENDER A LAS PERSONAS QUE AMA DE CUALQUIER PELIGRO



APRENDIENDO DEL PASADO

Las historias de anime siempre van a tener un gran potencial al ser trasladadas a una consola de videojuegos, pero si existe un género que por lo regular siempre se dificulta en dichas adaptaciones es el RPG, situación que hemos podido comprobar con **Dragon Ball** o **Inuyasha** (aunque existen sus excepciones como la serie **Captain Tsubasa** de Famicom), y de la cual **Naruto** no había escapado; sus anteriores entregas del estilo siempre habían terminado con críticas negativas.

Para esta secuela de **Path of the Ninja** se resolvió uno de los problemas clave, la historia predecible. Es difícil impresionar a los fanáticos si los juegos presentaban momentos de la serie que ya conocíamos, por lo que se ha creado una historia única, que nunca ha sido mostrada ni en manga ni en anime, esperando que sea bien recibida por los aficionados no sólo de Naruto, sino también de los RPG en general.

KAKASHI ES UNO DE LOS PERSONAJES MÁS FUERTES DEL JUEGO, LO NOTARÁS EN SUS TÉCNICAS ESPECIALES, DONDE EL SHARINGAN LO DEJARÁ CLARO.

EL MAL SE APROXIMA LENTAMENTE

En este nuevo argumento nos plantean la invasión de un grupo de ninjas a algunas aldeas cercanas a Konoha, por lo que como buen Genin que eres, debes acudir en su auxilio antes de que tu propio pueblo sea invadido. El corte de los nuevos enemigos es parecido al que se manejaba con **Gaara** y compañía de la aldea oculta de la arena, lleno de misterio, con personalidades agresivas sin un sentido aparente, y esto es precisamente lo que te hace jugar, el conocer la verdad detrás de estos ninjas; obviamente, también los viejos conocidos tienen intenciones distintas, que hacen del argumento del juego una alternativa atractiva a la serie de animación.

Como ya te comentamos, se trata de una historia original, por lo que habrá eventos o sucesos que en la línea principal serían imposibles, pero bueno, antes de entrar en detalle con esto, tienes que saber que se han incluido a más de 30 personajes de la serie solamente para que puedas tener en tu equipo de rescate; algunos son obvios, como **Naruto**, **Sasuke**, **Sakura** o **Kakashi**, pero hay otros que ni de broma estarían contigo en el anime, ya que son los enemigos principales, como **Orochimaru** o **Itachi**.

¿Te imaginas a estos dos en tu equipo? seguro que nadie te querría enfrentar; pero lo mejor de todo es que conservan los movimientos que estamos acostumbrados a ver; por ejemplo, **Orochimaru** puede invocar a varias serpientes mientras que el hermano de **Sasuke** utiliza sus técnicas ilusorias. ¿Por qué se unen a tu equipo?, bueno, esto lo debes descubrir por ti mismo, pero podemos adelantarte que a lo largo de la trama habrá varias sorpresas dependiendo de los integrantes.

Datos extras:

Los *Jutsus* son las técnicas que los ninjas pueden realizar al aumentar su *chakra*; enseguida te decimos cuáles son a nuestro juicio los mejores.

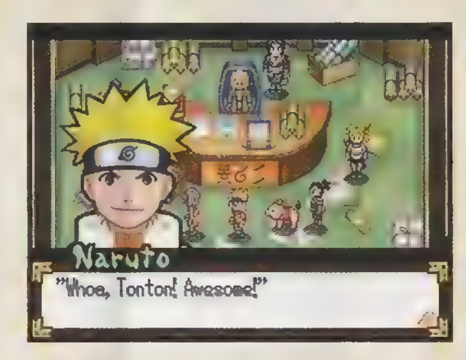
* **Rasengan**.- Esta técnica la desarrolló el *Cuarto Hokage*, **Yondaime**, y consiste en controlar el flujo de chakra en la palma de la mano, para después poder impulsarla para destruir cualquier obstáculo o causar un gran daño a los rivales. En la serie se muestra que sólo tres personas la han dominado, **Yondaime**, **Hiraija** y **Naruto**, este último agregando su propio estilo al crearlo, gracias a la técnica de multiplicación de cuerpos.

* **Chidori**.- Es una técnica que permite acumular una gran energía en cualquiera de los brazos de un ninja, pero tiene el problema de sólo poder utilizarse un par de veces antes de que se agote el *chakra*. Su creador fue **Kakashi**, pero después se la enseñó a **Sasuke**, quien posteriormente la perfeccionaría.

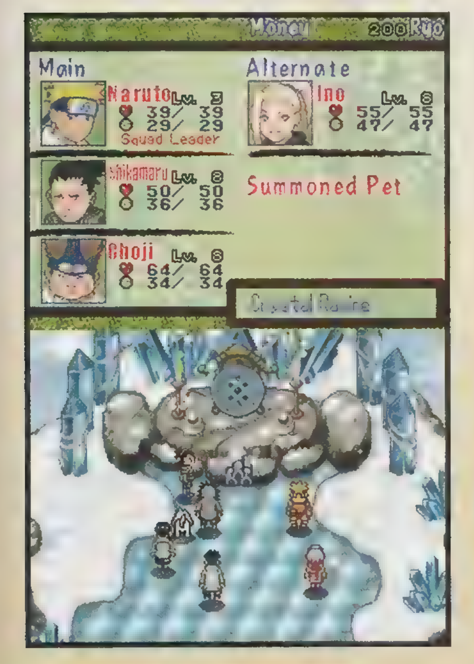
* **Sharingan**.- Más que una técnica, es una cualidad del clan **Uchiha**; sus ojos no son normales, tienen la capacidad de crear ilusiones que terminan con la vida de sus enemigos; después de que Itachi terminara con su familia, sólo existen dos personas capaces de usar el *Sharingan* además de él: **Sasuke**, su hermano menor, y **Kakashi**, quien a pesar de no ser miembro del clan, logró conseguir un *Sharingan*.

UNA VUELTA POR LA ALDEA DE LA HOJA

La perspectiva principal del juego será superior en 2D, parecido a lo visto en **The Legend of Zelda: A Link to the Past**; de este modo tendremos la mejor de las visiones para explorar todos los escenarios que nos presenten. El principal será Konoha, que ha sido bien recreado, desde la entrada con los guardias hasta el puesto de ramen, pero lo mejor es que podrás pasar a todos estos lugares a conseguir pistas o ítems.



Los personajes que te atenderán van a ser conocidos por todos, como los ninjas que vigilaban el desarrollo de los exámenes Chunin o hasta la misma Hokage, **Tsunade**, quien como siempre mostrará su carácter al momento de enfrentar dificultades, situación que se mantiene con cada uno de los ninjas, todos mantienen la esencia que los caracteriza.



Al salir a otras aldeas, vas a atravesar lugares como bosques, los cuales son un laberinto; tienes que recorrer bien cada rincón para descubrir cuál es la mejor ruta a seguir; los enemigos no se ven a simple vista, habrá momentos en los que vayas caminando y de la nada aparezcan algunos ninjas, por lo que debes pensar rápidamente en una estrategia de combate, la cual inicia desde la elección de los integrantes de tu equipo de rescate.

No todo el camino será por exteriores, algunas veces deberás internarte en cuevas; lo interesante del asunto es que la manera de cruzarlas no será igual usando la misma vista superior, sino que cambiará a una de lado, al estilo de un juego de plataformas, donde deberás correr a toda velocidad mientras saltas y esquivas peligros como rocas o agujeros; esto parece algo simple, pero le pone variedad a las misiones e impide que te aburras. Otro punto importante para resaltar, es el uso del *stylus* en las batallas, no sólo para crear algunas técnicas secretas, sino también para que cuando muevas tus piezas, puedas hacerlo sin problemas, aprovechando cada segundo, evitando los molestos tiempos de espera que eran comunes en estos títulos, un gran acierto por parte de los desarrolladores.



COMO UN CAPÍTULO DE LA SERIE

La calidad de la animación es muy buena; a pesar de que todos los gráficos son sprites en 2D, tienen un gran acabado y detalles que los asemejan a sus contrapartes del anime, por ejemplo, cuando corres, la mayoría de los ninjas deja los brazos hacia atrás, o cuando atacan marcan los sellos para realizar los Jutsus que le correspondan a cada uno.



Mientras te encuentres explorando, sólo podrás ver a un personaje en pantalla de tu equipo, es decir, si en tu grupo estás controlando a Naruto, sólo será él quien aparezca, los demás lo harán en momentos cruciales de la historia o para pelear en algún combate; esto de entrada no suena tan bien, pero cuando estás recorriendo los pueblos, necesitas espacio, por lo que termina siendo lo óptimo que sólo veas a quien controlas.

EL RASENGAN DE NARUTO OBTENDRÁ FUERZA DEPENDIENDO DE LO RÁPIDO QUE MUEVAS TU *STYLUS*.

Como detalle curioso, algunas de las criaturas que invocas en la serie te pueden ir acompañando, algo así como lo que ocurría con **Pikachu** en la versión Yellow de **Pokémon**, pero aquí el elegido puede ser **Pakkun**, el perro ninja de **Kakashi** que hemos visto en varios momentos críticos del anime.

CONCENTRA TU ENERGÍA

Parte importante del concepto de Naruto son las técnicas secretas que manejan todos los personajes, las cuales obviamente no iban a quedar fuera de esta versión; las vas a poder emplear en ciertos momentos, sólo cuando tengas el chakra necesario, pero a diferencia de otros RPG, no vas a quedarte viendo un cinema por algunos minutos, sino que serás parte directa de la creación de la técnica.



SER EL MEJOR SÓLO SE LOGRA ENTRENANDO...

Siendo honestos, muy pocas personas tenían esperanzas en esta secuela, pero **Naruto: Path of the Ninja 2** es un gran juego que extiende el universo de la serie para los fans, al mismo tiempo que es un sólido RPG para los jugadores ajenos al anime, lo que habla muy bien de esta entrega.

Buenas ideas...

- El primer juego de **Naruto** para sistemas caseros de Nintendo fue **Naruto: Clash of Ninja** para GameCube, lo cual logró que las historias de este ninja fueran conocidas fuera de Japón.
- La secuela de **Clash of Ninja** para Wii no fue más que una adaptación de las entregas japonesas que aparecieron para Nintendo GameCube, pero su segundo capítulo que está por aparecer en los próximos meses, está pensado de manera exclusiva para el nuevo sistema de Nintendo.
- En Japón han aparecido dos juegos de este personaje para Wii, **Naruto Shippudden EX**, los cuales están basados en la segunda etapa de la serie, la cual aún no se transmite en nuestro continente.



LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

Los juegos de **Naruto** en sistemas portátiles han sido buenos a secas, realmente no habían ofrecido mucho, pero **Path of the Ninja 2** es una gran opción, ya que nos permite ver a nuestros personajes favoritos librando una aventura totalmente ajena a lo que nos tienen acostumbrados, además de que el *gameplay* se pulió para que pudiéramos sacar provecho a las ventajas táctiles del sistema; junto con **Shinobi Retsuden**, son de lo mejor que hemos visto del Zorro de nueve colas.



CROW

Ahora sí D3 nos sorprende con una historia totalmente original para el Nintendo DS. **Naruto Path of the Ninja 2** te mostrará una trama única que obviamente no se ha visto en el anime ni en los mangas. Aquí, a modo de RPG, podrás controlar a distintos personajes, tanto héroes como villanos, y elegir de entre más de 30 guerreros para formar tu equipo. El concepto de juego permanece con similitudes respecto al anterior, no obstante, ahora hay más funciones específicas para la pantalla táctil.

PANTEÓN

A ver, fans de **Naruto**, multiplíquense y tomen sus tomates, porque aquí va el punto de vista objetivo. En realidad el juego no es malo, es entretenido y cumple su cometido en cuanto a gráficos, jugabilidad y reto, pero lo malo es que sigue siendo "un juego más de **Naruto**", para terminar pronto. No crean que es repudio a la serie, pues yo soy fan de **Dragon Ball Z**, y tampoco me parece que saquen tantos juegos al vapor de **Son Goku**; así que sean honestos, ya chole con tanto **Naruto**, ¿no creen?

¿TE ESTÁN APLICANDO EL VUDÚ?



Este año me tiene que dar el anillo

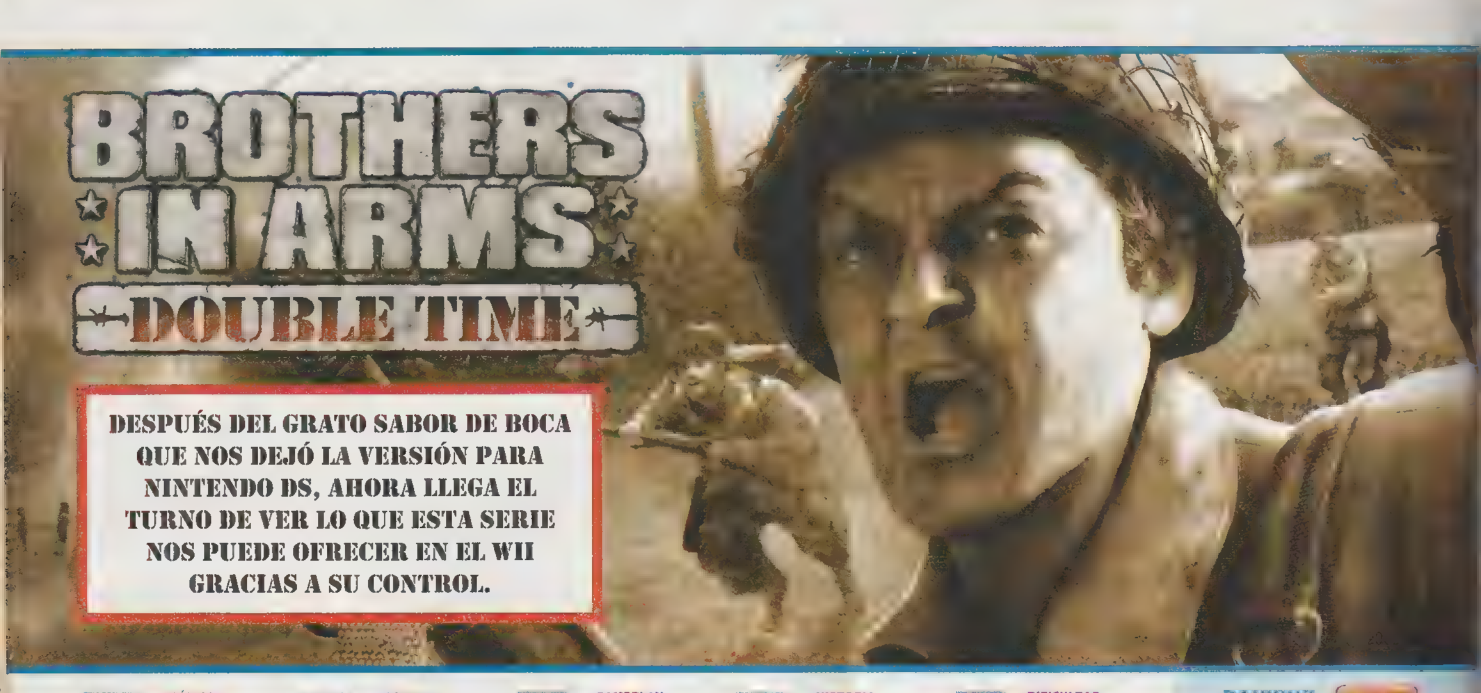
¿Irse a vivir con su novio? Sí cómo no

¿Al antro en minifalda? Está loca

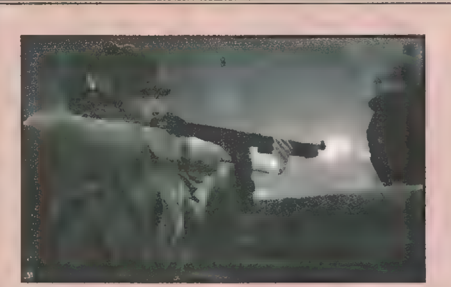
¿Que se merece un aumento? jajajaja

QUÍTATE LOS ALFILERES Y COMIENZA A SER QUIEN ERES

NUEVA REVISTA



GRÁFICOS | SONIDO | GAMEPLAY | HISTORIA | DIFICULTAD | RANKING EN 8.5



La espera ha terminado, Brothers in Arms llega al Wii

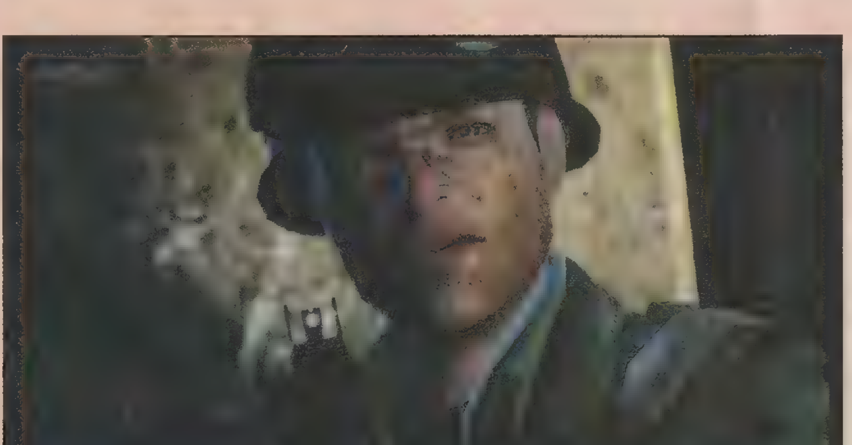
Desde hace más de un año se viene prometiendo el lanzamiento de este juego, de hecho ya técnicamente era una realidad para octubre del año pasado, sin embargo, los desarrolladores decidieron aplazarlo hasta que por fin llegó a los aparadores en agosto pasado. Primero vimos una adaptación para el Nintendo DS, donde se demostraron las capacidades de la franquicia en la consola portátil, recreando un escenario de batalla tal y como lo esperábamos, con buena calidad gráfica y *gameplay* adaptado para la pantalla táctil. No obstante, tal éxito nos hacía desear con mayor fuerza la versión casera que llegamos a pensar se les había olvidado. En las siguientes páginas, te platicaremos sobre **Brothers in Arms Double Time**, que tiene como centro de acción la Segunda Guerra Mundial.



Bases sólidas dan seguridad al juego

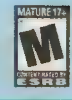
El juego fue desarrollado por Gearbox Sotfware, encargados de grandes franquicias como **Half-Life**, **Counter Strike** e incluso la reciente versión de **Samba de Amigo** para Wii. Su trabajo habla por sí solo y ya tienen experiencia en los juegos de tácticas y técnicas de combate, pero su reto y uno de los motivos por tanto retraso era crear una perfecta ambientación para el Wii, además de utilizar correctamente los controles, pues muchos títulos sólo generan opciones simples para "cumplir con los requisitos" pero no se enfoçan a las posibilidades de la tecnología de Nintendo, como ellos mismos lo hicieran en **Super Mario Galaxy** o el reciente **Wario Land Shake It**. Una de las ventajas para **Double Time** es la facultad de comandar a tu escuadrón con simples, pero acertados movimientos del Wiimote.





Durante sus cortos años de existencia, **Brothers in Arms** se ha vuelto de las franquicias basadas en la Segunda Guerra Mundial más populares para los videojugadores debido a su realismo, calidad en sus historias (datos contundentes y relatos con escenarios y fechas claras) y, por supuesto, el *gameplay* con acción constante que ha caracterizado a la serie desde sus primeros juegos. **Brothers in Arms Double Time** quizá no se trate de un título completamente nuevo, pero nos ofrece la acción total de los primeros dos **Brothers in Arms: Road to Hill 30** y **Earned in Blood**. Aquí podrás jugar como el sargento **Matt Baker** o **Joe Hartsock** y comandar tu propio escuadrón detrás de las líneas del enemigo, mientras te abres paso por la icónica invasión de Normandía.

Compañía: **Ubisoft**
Desarrollador: **Gearbox Software**
Categoría: **Acción/ FPS**

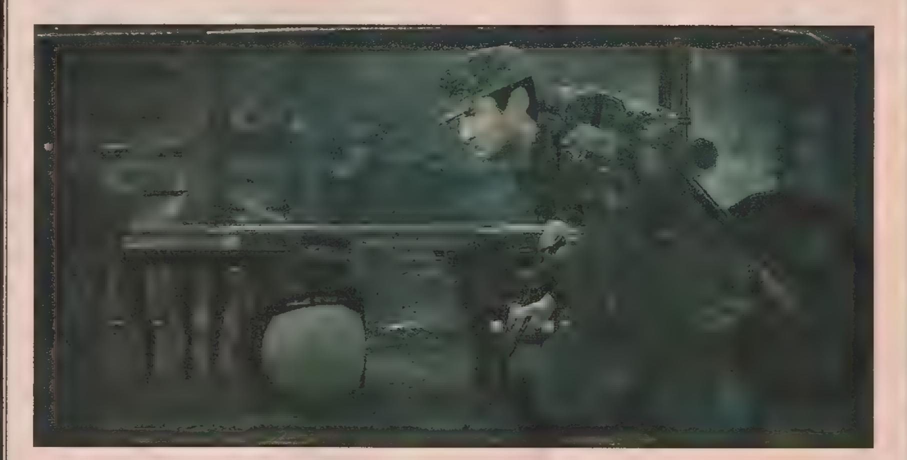



Dirige tus avances con la sensibilidad del Wiimote

Utilizando las capacidades del sensor de movimiento del Wii, podrás moverte a través de las diferentes locaciones y apuntar tus armas para conseguir una mejor puntería. La sensación de estar dentro del combate se tomará tintes más reales cuando sientas cómo las tropas enemigas te cierran los caminos, procurando que tu escuadrón no cruce su territorio. La ambientación visual y sonora serán fundamentales para la experiencia de combate virtual. En total, son 31 escenarios jugables donde vivirás los hechos del Día D y los subsecuentes combates en Normandía; allí pelearás contra la infantería aérea, participando en hechos históricos reales recreados a partir de fotografías de la Army Signal Corps; además de contar con tácticas militares reales como encontrar objetivos, reparar objetos, flanquear y terminar a tus enemigos como un verdadero líder de escuadrón.




En general, este juego es una gran oportunidad para aprovechar los recursos de la consola, nos permite excelentes movimientos adaptados al control remoto, sin ser cansados o molestos como llega a ocurrir cuando las compañías fuerzan sus juegos en lugar de buscar una forma inteligente de utilizar dichas ventajas. En cuanto a gráficos, nos hubiera gustado que pulieran más lo textual; no obstante, como todo luce bien, la animación de los personajes se nota fluida y sincronizada con las acciones o los gestos faciales (cuando hablan, por ejemplo). Es evidente la experiencia que tienen los desarrolladores en juegos bélicos, conocen sus límites y saben experimentar y arriesgar para lograr sus objetivos.










Brothers in Arms en perspectiva global

Detalles que no te ayudarán en mucho pero podrás presumírselos a tus cuates.

- **Brothers in Arms** también fue el título de un disco de **Dire Straits** que apareció en 1985, siendo uno de los primeros en grabarse en formato CD. A diferencia del videojuego que centra su trama en la Segunda Guerra Mundial, la canción "**Brothers in Arms**" se refiere a la batalla de Las Malvinas entre **Argentina** e **Inglaterra**.
- Gearbox Software es una desarrolladora independiente que fundaron algunos ex colaboradores de Rebel Boat Rocker, que a su vez estaba formada por gente que ya había pasado por 3D Realms. Su primer juego original fue **Brothers in Arms** y fue tal su éxito que a los pocos meses tuvo su secuela y ahora, luego de tres años, llega por primera vez a una consola casera de Nintendo.
- Si quieres ampliar tu panorama de juegos bélicos, te recomendamos que le eches un ojo a la serie **Medal of Honor**, **Call of Duty**, **Metal Slug** que son de lo más atractivo, pero si de plano tienes mucho tiempo libre, juega los títulos de **The History Channel**... son malos como la bomba atómica, pero te darán uno que otro dato histórico interesante.



Los expertos comentan...



MASTER

Se ha logrado un gran avance en los juegos de guerra con esta nueva versión de **Brothers in Arms**, ya que permite una libertad que la serie pedía a gritos, de manera que ahora podrás disparar y cubrirte de tiros enemigos sin problemas, y no como antes, donde entre los disparos del control y la dificultad terminaban por volverlo tedioso. Fue una gran idea adaptar las primeras dos versiones en un solo juego, sin embargo, me gustaría ver uno exclusivo para Wii.



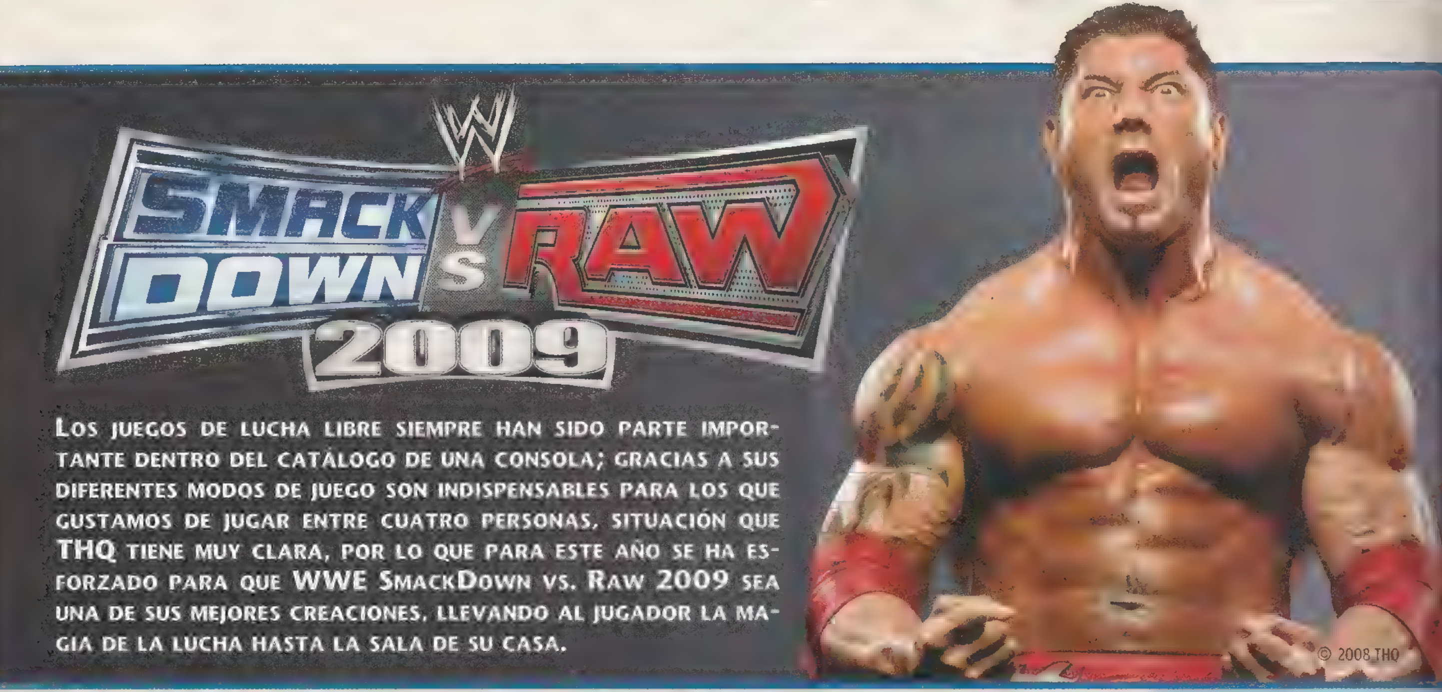
CROW

Tal como probablemente te ocurrió, yo estaba esperando este título desde hace un año pero cada dos meses le cambiaban fecha, y digo, luego de jugar la versión de DS quedé fascinado y esperando algo más espectacular en el Wii. Ahora, ya por fin tenemos la versión casera que, a diferencia de otros juegos, es bastante extensa, pues abarca las dos primeras partes de la franquicia. Me agradó lo que hicieron para adaptar los controles del Wii.

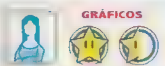


PANTEÓN

Los juegos de **Brothers in Arms** son siempre muy parecidos, aunque contiene diferentes eventos. Ahora, hablando del *gameplay*, han mejorado en relación con los anteriores; puedes apuntar con mayor precisión, disparar y desplazarte de una manera realista. Me sorprende ver cómo pueden pulir esta franquicia que pudo irse estancando por ser tan repetitiva, pero juego tras juego, sigue siendo fresca y recomendable.

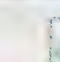


Los juegos de lucha libre siempre han sido parte importante dentro del catálogo de una consola; gracias a sus diferentes modos de juego son indispensables para los que gustamos de jugar entre cuatro personas, situación que **THQ** tiene muy clara, por lo que para este año se ha esforzado para que **WWE SmackDown vs. Raw 2009** sea una de sus mejores creaciones, llevando al jugador la magia de la lucha hasta la sala de su casa.


GRÁFICOS


SONIDO


GAMEPLAY


REPLAY VALUE


DIFICULTAD

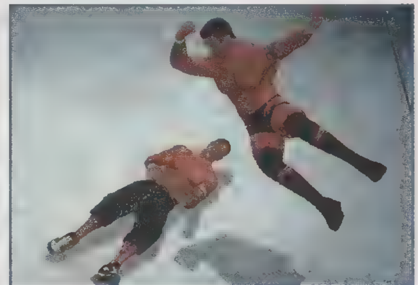
RANKING




¡Lucharán a dos de tres caídas sin límite de tiempo!

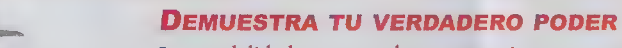
Desde hace dos generaciones los juegos de lucha libre han logrado atraer los reflectores, situación que nunca antes había ocurrido, en gran medida todo gracias a los diferentes equipos de trabajo que THQ ha conjuntado para el desarrollo exclusivo de juegos de este deporte (parecido a lo que antes hacía Konami con la serie **ISS**, dejando toda la responsabilidad a Major A), lo que ha ocasionado que el público tenga grandes expectativas en todos sus proyectos, como lo fue el año pasado, donde, honestamente, **Smackdown vs. Raw 2008** dejó mucho que desear.





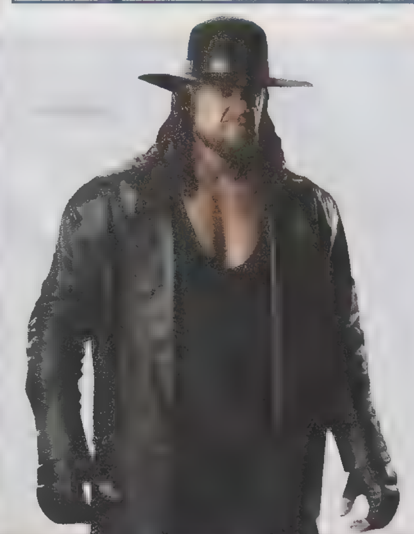


Una movilidad limitada y opciones tradicionales fueron la principal queja de los jugadores, por lo que para la entrega de este año se pusieron a trabajar en serio para borrar el mal sabor de boca, logrando un juego sorprendente, con características especiales que realmente llevan a la lucha un escalón hacia arriba en cuanto a innovación se refiere.



Demuestra tu verdadero poder

Las modalidades que tendremos para jugar son muy variadas, por ejemplo, el clásico modo Arcade donde deberemos vencer a todos los adversarios que se nos pongan enfrente, para terminar el juego, sin olvidar las partidas amistosas, ya sea contra la computadora o contra algún amigo, todas con la posibilidad de incluir hasta cuatro personajes en el ring para avivar el realismo de los encuentros; ciertamente con estas opciones te puedes pasar horas enteras jugando sin que te aburras.



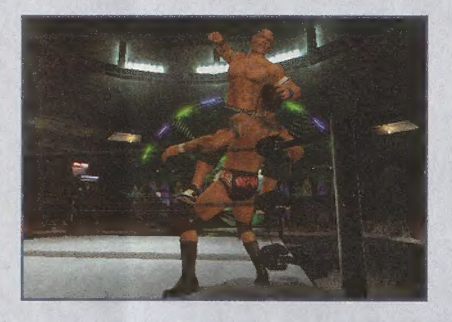
"La gran diferencia entre esta versión y las de años anteriores, es la gran variedad en cuanto a modos de juego que ofrece, logrando una experiencia grata, que se complementa con el adecuado uso de los controles de la plataforma."

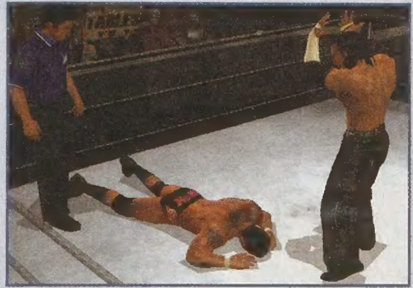
Compañía: **THQ**
Desarrollador: **Yuke's Media Creation**
Categoría: **Luchas**





A pesar de lo anterior, han querido ofrecer un juego realmente completo, por lo que se ha incluido una opción titulada **Road to Wrestlemania**, que no es más que un modo de historia en el que debes elegir a uno de los peleadores disponibles para llevarlo a la cima del famoso evento de la lucha libre de los Estados Unidos. Lo interesante es que no sólo serán peleas, sino también algunos eventos alternos que le darán variedad al asunto; si esto se te hiciera poco, debemos mencionar que este estilo de juego lo podrás compartir con otro compañero de forma cooperativa, lo que da una perspectiva totalmente diferente a cada pelea, mucho más estratégica.





¡Explota tu energía al máximo!

Una de las nuevas cualidades en esta versión es que los personajes van a poseer un movimiento especial para realizarse exclusivamente en parejas, pero para esto debes antes identificar los atributos de tus luchadores para elegir alguno que vaya de acuerdo con su fisico, ya que así causarás un daño mucho mayor. Y ya que estamos con esto de las técnicas finales, cuando juegues de a uno solo, podrás elaborar su especial en un tutorial que contiene el juego, de modo que si tu personaje no tiene el movimiento que a ti te gusta, puedes cambiarlo totalmente hasta que te agrade.

Expande tus horizontes

Si ya dominas todos los torneos y opciones, nada mejor para probar tus habilidades que jugar contra alguien de otra parte del mundo, y no nos referimos a que te vayas de gira por Europa, sino a que por primera vez en la consola para esta serie, contará con competencias en línea, dándote la posibilidad de aprender nuevas técnicas y demostrar el nivel de los jugadores de México.



El último round

Esta nueva edición de **SmackDown vs Raw** nos ha dejado gratamente sorprendidos, sobre todo por el hecho de que la versión de Wii se logra despegar de todas, o sea, no se trata de una adaptación, sino de un trabajo pensado de manera única para la consola de Nintendo, lo que ha dado como resultado uno de los mejores juegos de lucha libre que hayamos visto. Tienes que conocerlo, es un juego increíblemente divertido, ideal para cuatro personas.

Desde la tercera cuerda

- A pesar de la infraestructura con la que cuenta la lucha libre de los Estados Unidos, la mexicana es considerada como una de las mejores del mundo, gracias a que los encuentros son mucho más espectaculares y dinámicos.
- Los movimientos especiales para rendir al rival son fundamentales en la lucha libre, pero existen algunos que han sido prohibidos debido a que ponen en riesgo la vida de los combatientes, como es el caso del "martinete".
- **Hulk Hogan**, uno de los luchadores más conocidos en el mundo, se retiró a principios de la década de los años 90 de los encordados, pero debido a una millonaria oferta, regresó para pelear algunos encuentros más dentro de la empresa WCW.
- Otro gran gladiador fue **André el Gigante**, quien al final de su carrera tuvo muchos problemas por presentarse en estado inconveniente a sus encuentros.

Los expertos comentan...



MASTER

Después de algunos cuantos lanzamientos que no tomaban al Wiimote como base clara para su sistema de juego, **Smackdown vs Raw 2009** realmente se lleva las palmas al brindarnos un título sumamente completo; en realidad no se le puede poner algún "pero", pues tanto las modalidades tradicionales como el juego *on-line* son perfectos, bastante divertidos, y ni qué decir de cuando lo juegas con amigos. Es genial.



CROW

En las entregas pasadas, siempre había un problema, la versión de Wii era la más sencilla y no precisamente en cuanto a gráficos, sino en opciones. Tal parece que THQ ya está corrigiendo sus errores y ahora contiene más opciones para la edición 09 de **SmackDown VS Raw**. Me agradó la opción cooperativa de historia, así como la de en línea, que abren las posibilidades para disfrutar del juego por más tiempo.

PANTEÓN

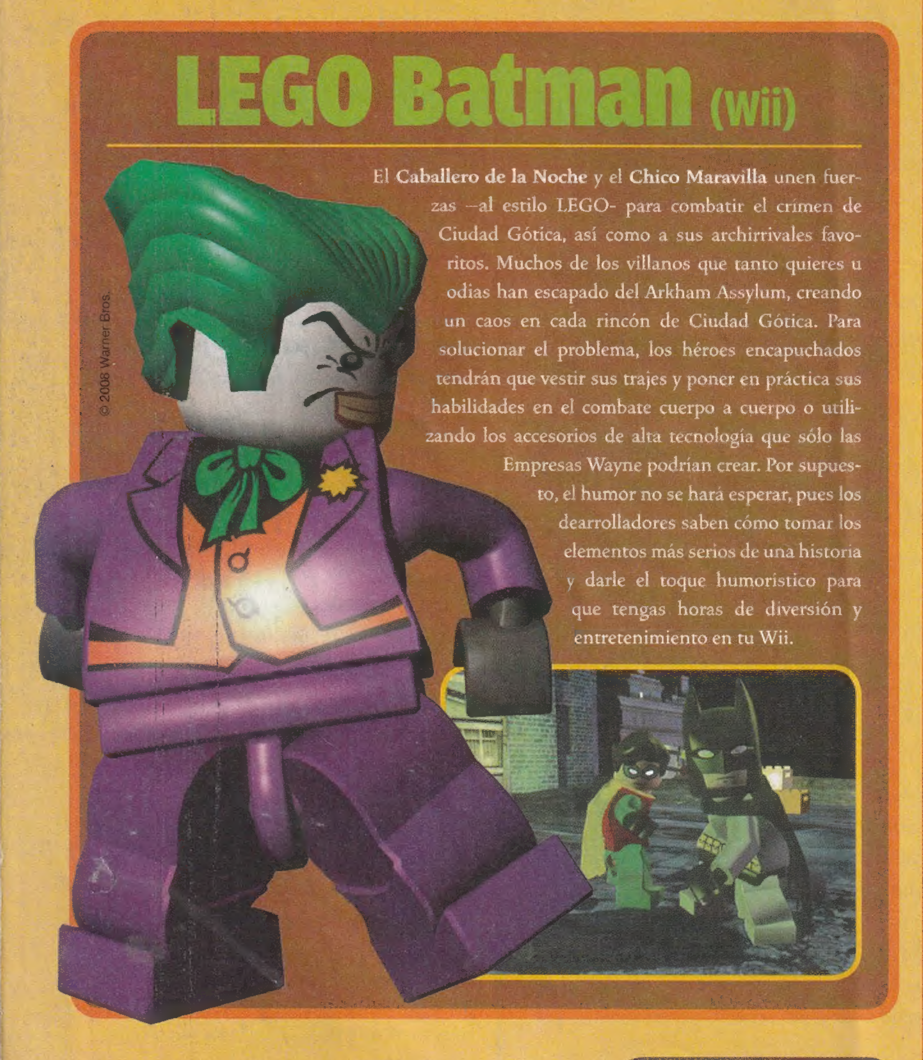
Desde mis inicios como videojugador, siempre me han gustado los títulos de peleas y los de lucha libre, por esta razón, no me pierdo ni uno sóoo de los juegos que van saliendo de este rudo género, aunque a veces no quedo tan satisfecho con el resultado. **WWE Smackdown Vs Raw 2009** me gustó bastante por ser más realista y tener mejorados los valores en relación con los títulos anteriores de la **WWE**.

ÚLTIMA PÁGINA

CUANDO VEAS LO QUE TE PREPARAMOS, SEGURO SONREIRÁS

Ya nos aproximamos al cierre de año y como siempre, muchos de los juegos más impresionantes aparecen en estas fechas, así que te recomendamos que te mantengas pendiente de las próximas ediciones de Club Nintendo, donde no sólo te platicaremos de los títulos más recientes o de las noticias que tanto esperas, sino también de todas las cuestiones que involucran al mundo de los videojuegos. Mientras, te dejamos con un avance de lo que verás en la edición de noviembre y te invitamos a que nos envíes tus comentarios sobre las secciones que publicamos, así conoceremos más tus gustos y sabremos qué tipo de artículos te gustaría ver próximamente. ¡Hasta entonces!

LEGO Batman (Wii)



El **Caballero de la Noche** y el **Chico Maravilla** unen fuerzas –al estilo LEGO- para combatir el crimen de Ciudad Gótica, así como a sus archirrivales favoritos. Muchos de los villanos que tanto quieres u odias han escapado del Arkham Assylum, creando un caos en cada rincón de Ciudad Gótica. Para solucionar el problema, los héroes encapuchados tendrán que vestir sus trajes y poner en práctica sus habilidades en el combate cuerpo a cuerpo o utilizando los accesorios de alta tecnología que sólo las Empresas Wayne podrían crear. Por supuesto, el humor no se hará esperar, pues los dearrolladores saben cómo tomar los elementos más serios de una historia y darle el toque humorístico para que tengas horas de diversión y entretenimiento en tu Wii.

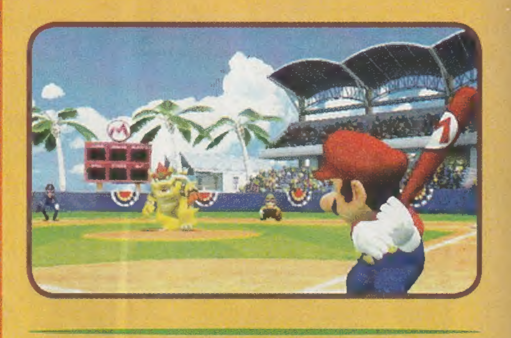
Bangai O Spirits (NDS)



Los creativos de Treasure se han puesto a trabajar duro para ofrecernos una alternativa en los shooters clásicos de naves. Si bien nos hemos divertido muchísimo con **Nanostray** de Majesco, ahora pasaremos momentos de acción intensa con **Bangai O Spirits** en el Nintendo DS. Este juego combina los elementos de estrategia con técnicas para lograr que desde que inicie, tengas misiones sorprendentes, además de ofrecer modo de juego cooperativo o competitivo para hasta cuatro jugadores a través de la conexión local. Aparte, tendrás la opción de diseñar tus propios niveles o editar los ya existentes para poner en práctica tu creatividad.

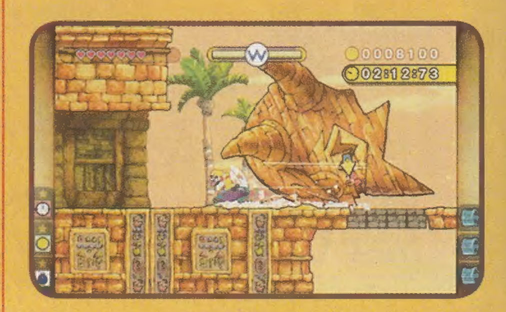
Mario Super Sluggers (Wii)

No sé ustedes, pero en nuestro caso, sí sentimos que la primera entrega de béisbol de **Mario** careció del tradicional *punch* que habíamos visto durante la oleada de juegos deportivos, además, se limitaba a dos jugadores simultáneos cuando Nintendo ya nos había acostumbrado a cuatro; pero eso ya quedó en el pasado y, para reivindicarse, **Mario Super Sluggers** corrige los posibles errores del pasado, incrementando la acción para no terminar siendo un juego tedioso y añade la opción *multiplayer* de cuatro jugadores simultáneos que disfrutarás con cada uno de los defectos y movimientos especiales que tiene cada personaje, mejorando la experiencia de juego que ya probaste en Wii Sports. En nuestra próxima edición te platicaremos de todos los detalles de esta secuela para Wii.



Wario Land: Shake It (Wii)

En el reporte del Electronic Entertainment Expo te comentamos un poco sobre este curioso título de **Wario**, pero en el próximo número te daremos todos los detalles para que sepas qué orilló al álter ego de **Mario** a dejar un rato su empresa de minijuegos y embarcarse en una aventura bidimensional al estilo clásico de la vieja escuela. El *gameplay* será como en los tiempos del SNES, así como la esencia y entorno del juego, pero tendrá las venetajas de las nuevas tecnologías para ofrecerte mundos sorprendentes e inmensos en donde loss sensores de movimiento del Wii serán vitales para disfrutar esta nueva experiencia. Para que te des una idea, Nintendo de cierta forma revive la espectacularidad de la saga original del bigotón, **Wario Land**, que nació en Game Boy y se colocó como una de las mejores y más divertidas aventuras para esa consola.




Pingüinos®
Marinela
Pingüinos
Llénate de energía con 30 minutos de ejercicio al día.
Marinela®